

UNIVERZITA KARLOVA v PRAZE

Pedagogická fakulta / katedra výtvarné výchovy

AUDIOVIZUÁLNÍ MÉDIA NA PRVNÍM STUPNI ZŠ

AUDIOVISUAL MEDIA IN PRIMARY SCHOOL

Autor diplomové práce: Lenka Šváchová rozená Brdková

Bydliště: Poljanovova 3159, Praha, 143 00

Ročník: 5.

Studijní obor: učitelství pro 1. stupeň ZŠ

Forma studia: prezenční

Diplomová práce dokončena: březen 2011

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Linda Arbanová, Ph.D.

Konzultantka: Mgr. Kateřina Linhartová, Ph.D.

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně za použití uvedené literatury.

V Praze dne 10. 3. 2011

Lenka Šváchová

.....

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji své vedoucí práce Mgr. Lindě Arbanové, Ph.D. za poskytnuté informace a zajímavé odkazy. Děkuji svému příteli a matce za trpělivost a podporu při práci na tomto tématu.

ANOTACE

Šváchová, L.: **Audiovizuální média na prvním stupni ZŠ**, [Diplomová práce], Praha 2011 - Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, katedra výtvarné výchovy 107 s.

Diplomová práce se zabývá odkrýváním možností práce s audiovizuálními médii na prvním stupni ZŠ v rámci filmové a audiovizuální výchovy. Poskytuje základní informace, které jsou pro učitele dobré znát před vstupem do hodiny FAV a také reflektuje praktické ukázky vyučovacích jednotek. Zmiňuje omezení a možnosti, které přináší práce s filmovým obrazem.

ABSTRACT

The first part of the thesis aims to provide basic background information for teachers prior to teaching FAE. The second part provides reflections on practical classroom teaching. The thesis also broaches the problems and possibilities which occur when working with the film medium in the classroom.

KLÍČOVÁ SLOVA

audiovizuální výchova, film, video, aktivní divák, filmová řeč, animace, hraný film, dokument

KEY WORDS

audiovisual education, film, video, active spectator, film language, animation, feature film, documentary

OBSAH

ÚVOD	8
1. NOVÝ PŘEDMĚT - FILMOVÁ A AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVA	11
1.1. PROČ FILMOVOU A AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVU VYUČOVAT?	12
2. JAK JE FILM VYUŽÍVÁN NA NAŠICH ŠKOLÁCH NYNÍ?	15
2.1. FILM JAKO POMŮCKA	15
2.2. FILM JAKO ZÁBAVA	15
3. MOŽNOSTI JAK VE ŠKOLE S FILMEM PRACOVAT	17
3.1. AKTIVNÍ SLEDOVÁNÍ FILMU	17
3.1.1. NÁPADY JAK V HODINÁCH PRACOVAT S FILMEM ČI FILMOVOU UKÁZKOU	19
3.2. NATÁČENÍ VLASTNÍHO FILMU	21
3.2.1. PLÁNOVÁNÍ	22
3.2.2. KRITÉRIA HODNOCENÍ	23
3.2.3. SCÉNÁŘ	24
3.2.4. FILMOVÝ ŽÁNŘ	24
3.2.5. DRUHY ZÁBĚRŮ	24
3.2.6. ROLE	25
3.2.7. NATÁČENÍ	25
3.2.8. EDITACE	26
3.2.9. EXPORT	29
3.3. ANIMOVÁNÍ	30
3.3.2. PLOŠKOVÁ ANIMACE	31
3.3.3. LOUTKOVÁ ANIMACE	32
3.3.4. ANIMACE MATERIÁLU	33

3.3.5. DIGITÁLNÍ ANIMACE	34
3.4. JAK ANIMOVAT S DĚTMI	35
4. EXISTUJE VŮBEC FILMOVÝ JAZYK, ŘEČ A CO TO VLASTNĚ JE?	38
4.1. FILMOVÉ ŘEČI SE MUSÍME UČIT	39
4.2. CO JSOU PROSTŘEDKUJÍCÍ ZNAKY, FILMOVÝ ZNAK?	41
4.3. ZNAKY FILMOVÉHO JAZYKA	41
4.4. FILMOVÁ SYNTAXE	43
4.5. HISTORIE VZNIKU KINEMATOGRAFIE, FILMU	44
4.6. BRATŘI AUGUSTINE A LOUIS LUMIÈROVÉ - FRANCIE	46
4.7. GEORGES MÉLIÈS	47
5. EXPERIMENTÁLNÍ ČÁST	52
PROJEKT - OBJEVUJEME FILM	52
1. ÚVODNÍ HODINA	53
2. HODINA - ANIMACE	58
3. HODINA - HRANÝ FILM	67
4. HODINA - HRANÝ FILM	75
5. HODINA - FILMOVÉ TRIKY A EFEKTY	81
6. ZÁVĚREČNÁ HODINA - EDITACE FILMU	86
ZÁVĚR	91
SEZNAM LITERATURY	94
PŘÍLOHY	99
PŘÍLOHA 1 - KDE HLEDAT POMOC	99
PŘÍLOHA 2 - CO, PRO KOHO, KDE	101

ÚVOD

ÚVOD

Film je mladé médium, aspoň v porovnání s většinou dalších médií jako jsou malba, literatura, tanec, divadlo, které existují už přes tisíc let. Film vznikl jen před zhruba sto lety a vyvinul se ve velmi energickou formu umění.

Pohyblivý obraz je tak běžnou součástí našeho života, že si bez něj jen těžko představíme náš okolní svět. Užíváme si ho v kinech, doma v televizi, v kanceláři, autě, autobuse, letadle... Přenášíme s sebou filmy v našich notebookách a telefonech. Jen zmáčkne knoflík a můžeme je sledovat. Už přes sto let se lidé snaží zjistit, proč nás toto médium tak baví a zajímá. Film nám sděluje informace a ukazuje místa a třeba i životní cesty, které bychom možná nikdy nepoznali. Nechává nás prožívat pocity, které jsou pro nás příjemné a uspokojivé. Provází nás zkušenostmi, které jsou většinou znázorněny pomocí příběhů s hrdiny na kterých nám nějakým způsobem záleží. Film může být ale také postaven na základě vizuálních a hudebních kvalit. Touto cestou spojuje naši mysl a emoce.

Toto vše se neděje náhodou. Film je postaven se záměrem vyvolat nějaký efekt v pozorovateli. Navíc využívá možnosti působit v imaginativní formě na mnoho účastníků najednou. Ten, kdo tvoří film, má možnost předat zkušenost a zážitek ve formě, kterou nemůžeme vytvořit pomocí žádného jiného média.

Když se však zamyslíme nad obrovskou mocí filmu a uvědomíme si, jak lehce nás může ovlivnit v různých ohledech, jak může manipulovat naším názorem a pohledem na situace pokud budeme jen pasivními diváky, zatajuje se mi dech. Kolik z nás je uvědomělých diváků? Kolik z nás, dospělých, je schopných uvážit zda to, co mlčky pozorujeme, je pravda nebo ne? A co teprve nejovlivnitelnější skupina našeho obyvatelstva - děti?

V této diplomové práci se nesnažím rozřešit, co máme posuzovat jako pravdu a co ne, ale snažím se na tento problém ukázat. Řešení k tomu být aktivním

divákem v podstatě vidím v kladení si otázek a rozumění podstatě filmu. V průběhu praktické práce s filmem, sledování filmů s předem vymezeným cílem nebo s odhalováním zajímavostí, které obsahuje, přejdeme od pasivna k aktivnu automaticky a nově nabyté zkušenosti si s sebou ponese do dalších situací, kde budeme tomuto problému vystaveni.

Protože se od září roku 2010 začala na některých školách vyučovat filmová a audiovizuální výchova, považuji za velkou výzvu se tímto tématem zabývat. Bohužel v současnosti není na trhu dostatek podporujících materiálů k usnadnění této výuky. Jsou potřeba zejména takové materiály, které by se daly využít na prvním stupni základní školy. Byla by škoda, aby se tento předmět přetransformoval v něco jiného, než byl jeho prvotní úmysl, jen kvůli nepřipravenosti učitelstva. Tato diplomová práce může zároveň pomoci učitelům k rozšíření jejich vědomostí ohledně této tematiky, seznámit je s filmovou řečí a také nastínit jak je možné filmovou a audiovizuální výchovu uchopit v praxi.

V Praktické části ověřuji způsoby, kterými je možné s dětmi na prvním stupni pracovat. Podrobně popisuji šest vyučovacích hodin, ve kterých jsem systematicky rozvíjela témata filmové a audiovizuální výchovy pro základní školu.

V příloze č. 1 popisuji, kam je možné se obrátit v případě potřeby rozšiřujících informací, co se kde děje a kam je možné směřovat.

1.

NOVÝ PŘEDMĚT - FILMOVÁ A AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVA

1. NOVÝ PŘEDMĚT - FILMOVÁ A AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVA

Po dlouhých diskuzích se nakonec od září roku 2010 na některých základních školách začala vyučovat Filmová a audiovizuální výchova. Jedná se o doplňující vzdělávací obor přicházející z Pražského Výzkumného ústavu pedagogického.

Co si představíme pod pojmem doplňující vzdělávací obor? Vzdělávací obor je samostatná část vzdělávací oblasti v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní školy. Vzdělávací obor má vymezen vzdělávací obsah, očekávané výstupy a učivo.

Doplňující vzdělávací obor, není povinnou součástí základního vzdělávání, jeho vzdělávací obsah pouze doplňuje a rozšiřuje. Doplňující vzdělávací obor je možné využít pro všechny nebo jen pro některé žáky jako povinný nebo povinně volitelný vzdělávací obsah.

Filmová a audiovizuální výchova byla zařazena Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy do Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělání do části 5.10 Doplňující vzdělávací obory jako část 5.10.4. V tomto oddílu se dále nachází 5.10.1 Další cizí jazyk, 5.10.2 Dramatická výchova, 5.10.3 Etická výchova a 5.10.5 Taneční a pohybová výchova.

Doposud se již na některých školách filmová a audiovizuální výchova vyučovala. Problémem však byla koncepce, obsahy a jasně stanovené cíle.

Markéta Pastorová z VÚP říká, že „Žáci vytvářejí nekvalitní produkci anebo nekriticky konzumují audiovizuální záznamy, bez schopnosti zařadit je do uměleckého kontextu, společenských a historických souvislostí.“¹

To vše by se mělo nyní změnit...

Podle mého názoru jsou tu stále rizika spojená s uchopením tohoto vzdělá-

1 Filmová výchova ve školách? Autor: Markéta Pastorová Spoluautor: Karel Tomek

Dostupné online na <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/1510/filmova-vychova-ve-skolach-.html/>

vacího oboru. Myslím, že je důležité si tato úskalí uvědomit a odpovědět si na pár otázek.

1.1. PROČ FILMOVOU A AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVU VYUČOVAT?

K zcela standardnímu vybavení dnešní mládeže patří mobilní telefon, počítač, digitální fotoaparát a výjimkou není ani videokamera. Skoro každé dítě na prvním stupni základní školy je gramotné v obsluze počítače a aktivně využívá moderní digitální techniku. Jsem si jistá, že každá druhá učitelka si od takto starého dítěte nechala v této záležitosti několikrát poradit. Proč tedy tento potenciál neposunout o krok dál?

Nemůžeme si vystačit jen s pouhou obsluhou techniky. Musíme se naučit, jak ji použít a zužitkovat vše, co nám nabízí v tom nejširším spektru.

Film je druh umění, se kterým se setkáváme nejčastěji. Největší masa filmů vzniká jako produkt zábavního průmyslu. Na druhou stranu se v současnosti točí i mnoho filmů nezávislých, které mají hodnoty úplně jiné. Faktem však je, že se každé filmové dílo pohybuje na hranici komerčnosti a protože je pro nás film každodenní samozřejmostí, máme problém s rozlišováním jeho kvalit. Nebereme ho jako něco, nad čím máme přemýšlet.

Právě proto, že je film tak běžnou součástí života lidí tohoto století, filmová výchova je element, který nám pomůže se v našem světě orientovat a vyznat. Díky sledování příběhů sestavených pomocí střihů a montáží nám film postupem času proměnil strukturu našeho bytí, což si nejsme moc schopni uvědomovat. Filmové triky a filmové efekty nám někdy znemožňují rozlišit fikci od reality. Právě pomocí hlubší znalosti filmu si budeme schopni vytvořit odstup vzhledem k technikám reprezentace a zaujmeme vlastní stanovisko, a tedy i kritickou reflexi, která si bude

vědoma na jedné straně toho, co je to neomezená virtualita a na straně druhé přirozená, omezená realita. Budeme moci ukázat a rozpoznat, jak je filmem ovlivněna struktura našeho života. Pouze pokud budeme znát jazyk filmu, pak se budeme schopni orientovat.

Filmová výchova zkrátka nabízí způsoby, jak mladému člověku zcela přirozenou cestou zprostředkovat porozumění právě tomu světu, ve kterém žije.

Podle mého názoru je hlavní ideou filmové audiovizuální výchovy prosadit film do škol jako učební předmět a né jako učební pomůcku.

Snahou filmové audiovizuální výchovy je zamezení chápání filmu jako pouhé ilustrace. Jde jí o pochopení filmu jako samostatné formy umění, vyjadřující se vlastním jazykem. Nejde jí jen o naučení se chápat film jako umění a uměleckou tvorbu, ale také pochopit celou tuto oblast v širším kontextu a souvislostech.

„Filmová výchova má žákům umožnit pochopit a z vlastní zkušenosti poznat, že film není jen hra s technologiemi, ale že je to především příležitost rozvíjet vlastní tvořivost jazykem filmového umění.“

„Cílem předmětu je rozvinout v dětech kreativitu, komunikaci a kritické myšlení.“²

2 Filmová výchova ve školách? Autor: Markéta Pastorová Spoluautor: Karel Tomek

Dostupné online na <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/1510/filmova-vychova-ve-skolach-.html/>

2.

JAK JE FILM VYUŽÍVÁN NA
NAŠICH ŠKOLÁCH NYNÍ?

2. JAK JE FILM VYUŽÍVÁN NA NAŠICH ŠKOLÁCH NYNÍ?

Film je zajisté v českých školách přítomen. Je využíván pedagogy ve vyučovacích jednotkách i mimo ně. Mojí otázkou však je "Jak s filmem učitelé pracují a jak na něj sami nahlíží". Tato diplomová práce se nezabývá výzkumem jak učitelé s filmem opravdu pracují ani detailně nezjišťuje, jak práce prakticky vypadá. Přesto si dovoluji uvést dva základní a zaběhlé přístupy k filmu v praxi.

2.1. FILM JAKO POMŮCKA

Film je hojně využíván pro přiblížení aktuálního tématu výuky. Je možné ho použít ve většině vzdělávacích oblastí od jazyku a jazykové komunikace přes člověka a přírodu po matematiku a její aplikaci. Film je převážně používán při výuce cizích jazyků. Jeho role je zde jako pomůcka. Nezabýváme se podstatou filmu jako takového, ale bereme si z něj primární informace.

2.2. FILM JAKO ZÁBAVA

Film slouží jako prostředek zábavy, odreagování nebo jako pouhá časová výplň ve zbytku času. Opět se zde neohlížíme na smysl filmu nebo například jeho zpracování a ani jeho pochopení. Diváci film chápou instinktivně. Učitel se zde nesnaží odhalit jeho další skrytá tajemství. Žák zde není aktivní, ale pasivní konzument.

Mým úmyslem zde není kritizovat dnešní obvyklé přístupy k filmu na českých školách, ale pouze upozornit na tuto skutečnost a možná vzbudit větší zájem o toto fascinující médium.

3.

MOŽNOSTI, JAK VE ŠKOLE
S FILMEM PRACOVAT

3. MOŽNOSTI JAK VE ŠKOLE S FILMEM PRACOVAT

V předchozích řádcích jsem popsala, proč bychom měli filmovou a audiovizuální výchovu zařadit do vyučování na prvním stupni základní školy. Další logické otázky tedy vystupují právě nyní a zní „Jak film ve škole použít, jak ho do vyučování zařadit, co se s ním všechno dá dělat, jak se s ním dá pracovat, jaké možnosti nám nabízí“.

V neprospěch filmové a audiovizuální výchovy není na trhu dostatek českých, podpůrných materiálů pro učitele. Je velice těžké udělat si jasnou představu jak se dá s filmem pracovat. Podle mého názoru můžeme film ve třídách použít velmi jednoduše a relativně levně a já se pokusím zde některé z možností práce s filmem popsat.

3.1. AKTIVNÍ SLEDOVÁNÍ FILMU

Pomocí filmu můžeme jednoduše a výrazně zvýšit kvalitu hodiny. Využijeme-li film jako pomůcku, pomůže nám motivovat žáky k větším výkonům. Dopřejeme dětem, aby si hodinu více užily pomocí jim tak známého nástroje, filmu. V dobře připraveném, bezpečném prostředí se děti mohou do sledování filmu vžít a získat tak jednoduchou, přirozenou cestou nové informace, nebo si již získané informace z vyučování utřídit. Sledování filmu by však mělo být vždy upřesněno cílem, za jakým se na film díváme a alespoň na závěr filmu, bychom tento cíl měli prokonzultovat, nebo jinak ověřit, zda jsme k němu dospěli.

Naším hlavním úkolem je, abychom vhodnými prostředky přiměli žáky při sledování filmu k vlastní aktivitě a hodnocení filmového díla.

Velmi záleží na učiteli a na správné volbě filmu či ukázky. Není vždy po-

třeba sledovat film celý. Možností je film rozkouskovat a dívat se jen na vybrané, hodící se části. Můžeme shlédnout jen začátek a nechat dětem otevřený konec nebo je motivovat pro shlédnutí filmu v jejich volném čase.

Při výběru filmu bych se i ve vyšších ročnících prvního stupně nebála zařadit filmy cizojazyčné s titulky. Děti se v dnešní době s titulky setkávají často a nenechají se jimi nijak zastrašit. Ne všechny filmy pocházejí z masové produkce Hollywoodu a mají dabing. Právě tyto filmy mnohdy skrývají nenahraditelné kvality a hodnoty, které bychom jen těžce hledali jinde. Zároveň nám otevírají vrátka k dalším kulturám a vědomí toho, že nejen Amerika produkuje dobrý film.

Před zvolení filmu se musíme zamyslet nad otázkou, co si mají děti z filmu odnést. Co se z něj naučí, jak se na něj bude navazovat a dál s ním pracovat. Pokud vybereme celovečerní film, pravděpodobně ho budeme muset editovat do částí, které nesou hlavní myšlenku či jsou zajímavým materiálem pro sledování. Ukázky či krátké filmy nám umožní jejich prozkoumání do detailu a jsou dostatečně krátké pro využití ve vyučovací jednotce. Můžeme je dokonce sledovat opakovaně, vracet se k podstatě věci a společně si na ni ukazovat. Tímto způsobem práce jsou žáci schopni reagovat, dělat si poznámky a vyjadřovat se k problému vlastními slovy.

Neměli bychom však vynechat i sledování filmu jako celku. Můžeme tak pozorovat jeho další vlastnosti a nechat se celkově ponořit do filmového světa. Pro dobrý filmový prožitek je však zapotřebí větší filmové plátno, přehrávací a zvukové zařízení a pohodlné prostředí, uspořádané k nerušenému sledování. Nemyslím si však, že by těchto podmínek nešlo docílit v průměrné školní třídě.

Při sledování filmu nesmíme zapomenout na možné handicapy dětí. Například zvuk by měl být dostatečně kvalitní a hlasitý i pro žáky se sluchovými problémy. V případě použití titulků bychom měli klást důraz na jejich dostatečnou velikost, některým dětem nemusí dělat dobře šero ve třídě a jiné nevydrží sedět

v jedné poloze po delší dobu a tak podobně.

Film či ukázka by měla být vybrána vhodně k věku dětí. Měli bychom zvážit použitý slovník, jestli je ve filmu násilí, provokativní scény, religionistické ladění, rasismus...

3.1.1. NÁPADY JAK V HODINÁCH PRACOVAT S FILMEM ČI FILMOVOU UKÁZKOU

Aktivít, které můžeme dělat před, při či po sledování filmu, je nepřeberné množství. Můžeme využít kreativní, reflektivní i kritické psaní, diskuze, malbu, kresbu, hudební nástroje,... Jak je již z náznaku patrné, mnohé aktivity mají přesahy i do jiných vzdělávacích oborů.

Nabídka aktivit, které jsou možné zařadit do hodiny FAV.³

- Před shlédnutím filmu přečteme či převyprávíme dětem jeho stručný obsah a necháme je uvažovat o tom, jaký filmový žánr to bude. (komedie, milostný příběh, horor...). Po shlédnutí filmu se můžeme k našim typům vrátit a objasnit si, co z toho byla pravda, co jsme nebyli schopni zjistit, co jsme zjistili, že pravda není a jakým způsobem a pomocí jakých indicií jsme na to přišli.
- Podíváme se na obrázek hlavního hrdiny filmu a budeme si povídat o jeho možném charakteru a o tom, proč si to myslíme. Můžeme myšlenky zapisovat na tabuli. Po shlédnutí ukázky si sdělíme naše nové dojmy a po dosledování celého filmu rozluštíme pravdu.
- Mluvíme o tom, koho může hlavní hrdina v příběhu potkat.

3 Zkratka pro Filmovou a audiovizuální výchovu.

- Napíšeme samostatně či ve dvojici příběh s hlavním hrdinou a jednou vymyšlenou postavou, kterou potká.
- Vymyslíme, jak příběh skončí či co bude ústřední zápletkou.
- Podle několika fotografií vzatých z průběhu filmu sestavíme celý příběh.
- Zahrajeme si jednu scénu z filmu.
- Pokud se ve filmu vyskytne zajímavá věc, nové slovo nebo jiný úkaz, můžeme si ho společně vysvětlit, najít v encyklopedii...
- Pokud ve filmu budou nějaké nadpřirozené nebo neobvyklé vlastnosti charakterů, můžeme si je představit a mluvit o jejich využití v dnešním světě.
- Můžeme zasazovat jednotlivé charaktery do jiných příběhů, dob, století...
- Vytvoříme prázdnou maketu knihy, kam můžeme psát, malovat nebo kreslit hlavní scény z filmu a jejich postavy. Společnou prací vytvoříme knihu, která bude mít stejný obsah jako film.
- Povídáme si o hudbě a jak na nás působí. Jestli je v celém filmu stejná, zda se mění a proč?
- Položíme dětem otázku, zda nám film ukazuje rozdíl mezi dobrem a zlem a jaké k tomu používá prostředky.
- Zeptáme se dětí, jak by, kdyby chtěly nafilmovat určitou situaci, která se jim stala, použili kameru, úhel pohledu, světla, hudbu, rychlost...
- Můžeme vyrobit pracovní list, ve kterém se děti ptáme na různé otázky týkající se filmu. Například se můžeme zaměřit na technické záležitosti jako použití kamery nebo vyjmenování druhů záběrů. Další oblastí mohou být otázky směřované na hlavní postavy a jejich charakter. Pro příklad se dotazujeme na vysvětlení, proč si můžeme myslet, že je postava pyšná, hodná, zákeřná a jakým způsobem na to film ukazuje.
- Můžeme si ukázat pozastavenou scénu z filmu a diskutovat o tom, co v tento moment hlavní hrdina prožívá, jak se cítí, o co asi v příběhu jde...

- Pokud známe někoho, kdo se pohybuje okolo výroby filmu, můžeme si ho pozvat do třídy a vést s ním rozhovor o jeho profesi.
- Popíšeme scénu, kterou jsme viděli ve filmu slovy tak, abychom ji pochopili a procítili stejně jako ve filmu. Co bude jinak? Jde slovy vyjádřit to, co vidíme ve filmu?
- Pomocí orffových nástrojů si zhudebníme dramatickou scénu, romatickou scénu z filmu.

S filmem nemusíme pracovat jen ve třídě. Dramatizaci můžeme předvádět a nacvičovat i v přírodě či jiné části školy.

Na edukační programy je také možno zavítat například do kina Aero již s první třídou základní školy. Ve zmíněném programu jsou děti aktivními diváky a pomocí různých aktivit jsou zapojovány a vybízeny k tvůrčímu sledování, interpretování a hodnocení filmového díla.

Na film se samozřejmě nemusíme jen dívat. Díky seznámení se s technologií a postupem výroby filmu získáme nové zkušenosti jak praktické tak teoretické, které si poneseme životem dál a při jakémkoliv dalším setkání se s filmem budeme schopni v něm vidět mnohem více než předtím.

3.2. NATÁČENÍ VLASTNÍHO FILMU

Na první pohled se zdá, že k natočení filmu bude zapotřebí mnoho vybavení. Opak je pravdou. V dnešní době není nutností ani kamera. Již skoro každý fotoaparát obsahuje možnost natáčení videa. Nemusíme se bát, že bez profesionální kamery či osvětlení nevyrobíme dobrý film. Nejnutnější vybavením se stává digitální fotoaparát s možností záznamu videa, počítač s editačním programem

a kabel k propojení fotoaparátu s počítačem či čtečku paměťových karet. V operačním systému Windows můžeme využít program zvaný Moviemaker, který je jeho základní součástí a ti, kteří pracují na platformě Mac, mohou použít editační program se jménem iMovie. Oba tyto programy jsou velice intuitivní a díky jejich lehké dostupnosti a obsluze je většina dětí již zná a ví, jak s nimi pracovat.

3.2.1. PLÁNOVÁNÍ

Filmování vyžaduje dobré plánování, které může probíhat několika způsoby. Každý učitel má jiné zvyky a každá třída vyžaduje něco jiného. Při plánování můžeme využít tvorbu myšlenkových map, diskuzi, společnou práci a jiné strategie. Nevylučuje se ani kombinace nabízeného. Plánování však neprobíhá jen s dětmi. Učitel by měl samozřejmě mít rozmyšleny dlouhodobé cíle celého projektu i krátkodobé cíle hodin. Je důležité promyslet si otázku, jak náš projekt a aktivity v něm korespondují s Rámcovým vzdělávacím programem a klíčovými kompetencemi. Musíme vědět, jaké informace v něm musí být sděleny. Měli bychom si promyslet celkový časový plán projektu a vědět, kolik na něj máme času.

Plánování obsahuje i rozhodnutí o organizační struktuře hodiny. Měli bychom vědět, jestli budeme techniky demonstrovat, jestli je budeme demonstrovat všem společně nebo po skupinách, jestli budeme pracovat ve skupinách, co je potřeba udělat jednotlivě, jestli si studenti budou předávat zkušenosti mezi sebou a učit tak jeden druhého.

Počítat bychom měli i s handicapovanými dětmi či obměnami, které budeme muset zvolit pro usnadnění práce a umožnit tak zúčastnit se každému.

Před začátkem praktického natáčení si musíme uvědomit, že se pravděpodobně nebude jednat o natáčení filmu dlouhého. Ze začátku je dobré, když udržíme natáčení v krátké jednoduché formě. Film trvající víc jak několik minut

vyžaduje opakování stejných úkonů či dílčích částí, což může být nudné a to při seznamování se s technikou natáčení nepotřebujeme. Měli bychom vědět, že i několikavteřinový film může být dostačující. Tentýž problém se netýká jen filmu hraného, ale i animace. Animace je velmi náročná na čas, preciznost a množství snímků. Animovaný film je druh filmu, který je snímán po jednotlivých fázích a s rozdílnou animační technikou se liší i její náročnost zpracování. Pro vytvoření plynulého dojmu musíme počítat minimálně s 12ti snímky za vteřinu. Profesionální animace používá snímků 24 a proto si tvorbu mnohaminutového animovaného filmu musíme pořádně rozmyslet a uvážit naše možnosti.

Při rozvažování nad možnostmi natáčení filmu s dětmi je rozhodující si uvědomit, zda se s filmem pouze seznamujeme a učíme se základní techniky nebo jestli hodláme točit film se vším všudy. Při seznamování se nám bohatě postačí jako prostor pro filmování školní třída. Pro ukázkou technik a triků si vystačíme i v prostoru menším. Samozřejmě také záleží na počtu dětí, které na filmu v danou vyučovací hodinu pracují. Při natáčení složitějšího příběhu, kde nám půjde o děj a dojem z filmu musíme uvažovat i o vhodném prostředí. Musíme si říct, co je pro náš film podstatné a jakou atmosféru hodláme vytvořit.

3.2.2. KRITÉRIA HODNOCENÍ

Na začátku naší práce je vhodné si stanovit kritéria hodnocení pro výsledný film. Tento proces je nejlépe dělat s dětmi. Dostanou tak výbornou příležitost k tomu, aby se podílely na jejich stanovení a dobrovolně se tak rozhodly k akceptování pravidel pro všechny. Je dobré se ke kritériím vrátit po finální projekci filmu a zhodnotit, zda jsme je dodrželi nebo jaké momenty nás přiměly k jejich změně či vypuštění a proč.

3.2.3. SCÉNÁŘ

Film můžeme natočit podle vlastního scénáře, nebo podle scénáře předem napsaného. Každý aktér by měl mít svou kopii scénáře a být s ním srozuměn. Nejlépe se pracuje se scénářem, který si děti vymyslely společně. Pomáhá jim v lepší orientaci a pochopení organizace celé práce. Na výrobě scénáře můžeme pracovat různými způsoby. Od vymyšlení hlavní zápletky se dostaneme až ke konkrétním dialogům. Pro urychlení práce můžeme žákům nabídnout rozkouskovaný příběh, který si sami sestaví a dovymyslí.

3.2.4. FILMOVÝ ŽÁNŘ

S příběhem je také spojen pojem filmový žánr. Od jeho znaků se odvíjí celý charakter filmu. Je dobré se nad žánry pozastavit a seznámit s nimi a jejich hlavními znaky dětí. Při vhodně zvolených ukázkách mohou mít jasnější vizualizaci budoucího filmu.⁴

3.2.5. DRUHY ZÁBĚRŮ

Ve scénáři by mělo být uvedeno, jakým způsobem se bude který záběr točit. Na výběr se nám nabízí hned několik druhů záběrů, u kterých je nejprve třeba pochopit jejich záměr.⁵

4 Filmovými žánry se zabývá Nathan Abrams ve své knize *Film Studying*, Altman Rick v knize *Film/Genre* nebo David Bordwell a Kristin Thompson v publikaci *Film Art*

5 Druhy záběrů: Velký celek, Celek, Americký plán, Polodetail, Detail, Velký detail. Podrobné popsání záběrů najdeme v knize „Filmová řeč“, Jerzy Plazewski, str. 24.

3.2.6. ROLE

Dětem by měla být jasná role, kterou při výrobě filmu zastávají. Každý musí vědět v čem je specifikum jeho role a jakých pravidel se má držet. Tímto způsobem se nám lépe udrží v hodině pozornost a kázeň. Film je týmová práce s jasnými pravidly danými praxí. Máme na výběr z mnoha rolí, ale některé jsou pro natáčení zásadní a klíčové.

Klíčové role: kameraman, režisér, klapka, herec

Samozřejmě můžeme vymyslet mnoho dalších pozic jako osvětlovač, nápověda, kostymér, maskér, rekvizitář...

3.2.7. NATÁČENÍ

Pokud je hotový scénář, rozmyšlené druhy záběrů jednotlivých scén a připravené prostředí, můžeme začít natáčet.

Natáčení konečného filmu může předcházet několik etud, kdy se budeme učit filmovat jednotlivé záběry. Pro tuto aktivitu je vhodné, aby mělo každé dítě svůj fotoaparát nebo aby byl alespoň jeden do dvojice.

Nyní se už bude jednat jen o zvládnutí organizace práce celé skupiny nebo několika skupin najednou a zajištění funkčního technického zázemí.

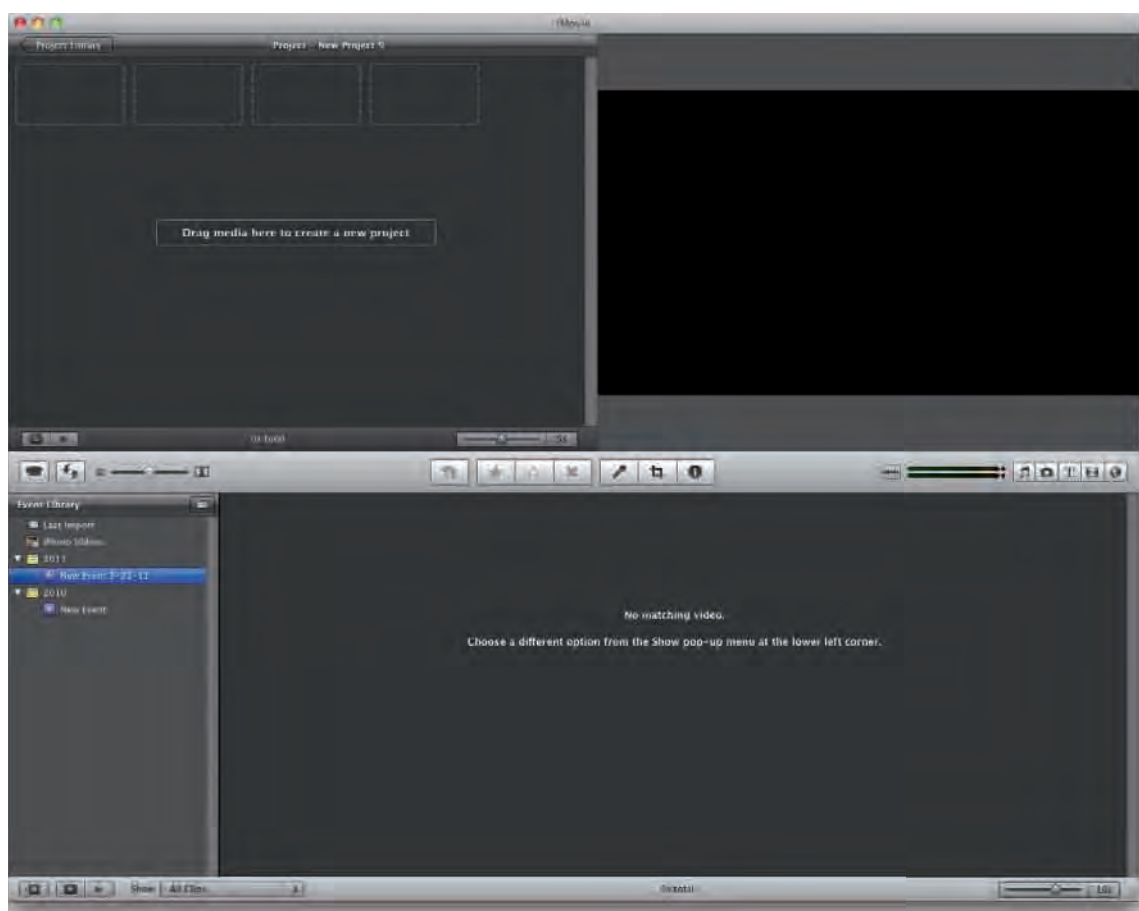
Pro pohodlnou práci při natáčení musíme dávat pozor na dostatek paměťové karty ve fotoaparátu či videokameře a na délku trvání baterie. V nejlepším případě je vhodné mít kartu či baterii do zásoby, nebo mít alespoň zpřístupněn počítač, na který můžeme v průběhu práce data ukládat a zásuvku, ve které můžeme fotoaparát nabít. Pro stabilitu filmového obrazu je vhodné použít stativ či nějak jinak vytvořenou podložku pro natáčecí zařízení. Zde záleží také na tom, co točíme. Pro autenticitu je někdy velice vhodné využít natáčení přímo z ruky.

Musíme dopředu myslet na časové rozvržení a možnosti, které máme, abychom se nevyskytli v časovém presu a nemuseli rozdělanou práci odkládat na jindy. Mohli bychom tak ztratit plynulost a návaznost filmových záběrů. Každý den je například jiná nálada a děti pravděpodobně nejsou zkušenými herci, kteří by svým hereckým výkonem dokázaly tento časový skok eliminovat.

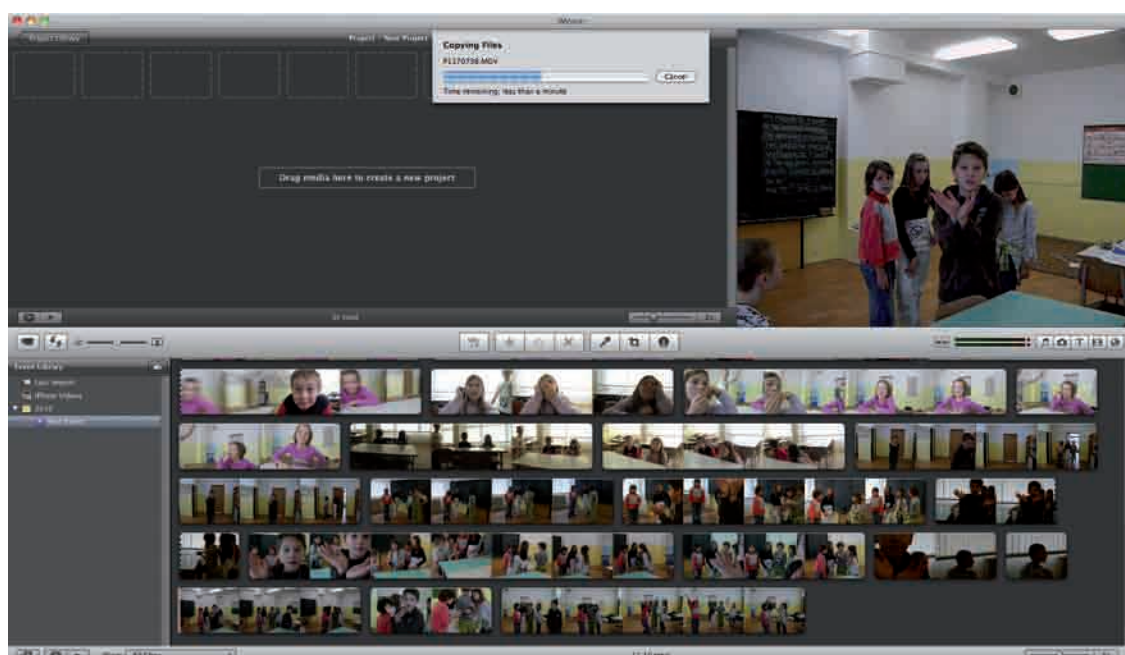
Při samotném natáčení je velkou pomůckou držet se sepsaného scénáře. Je to vlastně takový návod na to, jak postupovat. Scény samozřejmě nemusíme filmovat v přesném pořadí, protože je v počítači můžeme při editaci sestavit za sebe tak, jak potřebujeme, ale tímto způsobem víme, co už je za námi, co nám ještě zbývá a jakou kdo bude mít práci. Kdo není zrovna na scéně může třeba studovat svojí roli, sledovat ostatní a učit se z jejich pokusů nebo pomáhat štábu.

3.2.8. EDITACE

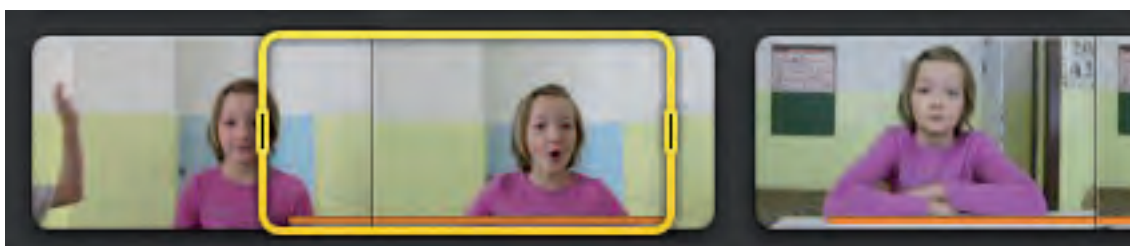
Editace zaznamenaných snímků je jednou z posledních činností, které vedou k dokončení a projekci filmu. Jednotlivá videa si musíme nahrát do počítače a otevřít v editačním programu. Každý program je trochu odlišný, ale základní princip je u všech stejný. Program vždy obsahuje storyboard, na který si umístíme jednotlivé záběry do námi požadovaného pořadí a postupně upravíme délku každého z nich.



Obr. 01. Ukázka jak nás program iMovie hned po otevření okamžitě intuitivně vybízí k aktivitě.



Obr. 02. Nahrávání snímků do programu iMovie.



Obr. 03. Výběr požadované délky záběru v programu iMovie.

Při větších nárocích na práci můžeme filmu změnit jeho rychlost či přidat speciální efekt, který upraví barevnost snímků.



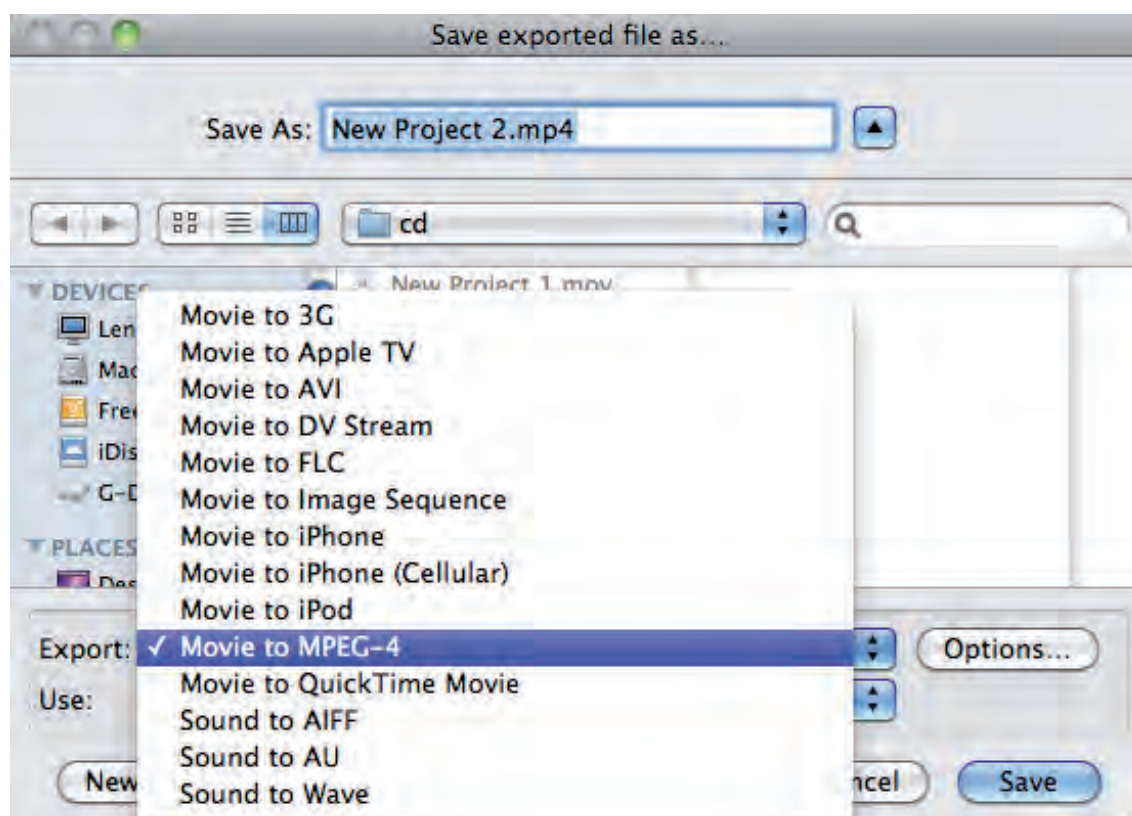
Obr. 04. Panel v programu iMovie pro změnu rychlosti filmového snímku a pro přidání speciálního efektu.



Obr. 05. Ukázka speciálního efektu

3.2.9. EXPORT

Po konečné úpravě a sestřihání filmu se dostáváme do fáze exportu. Film můžeme vyexportovat do různých formátů. Nejpoužívanějším je v dnešní době zřejmě formát MPEG.



Obr. 06. Nabídkové okno formátů programu iMovie, do kterých můžeme film uložit.

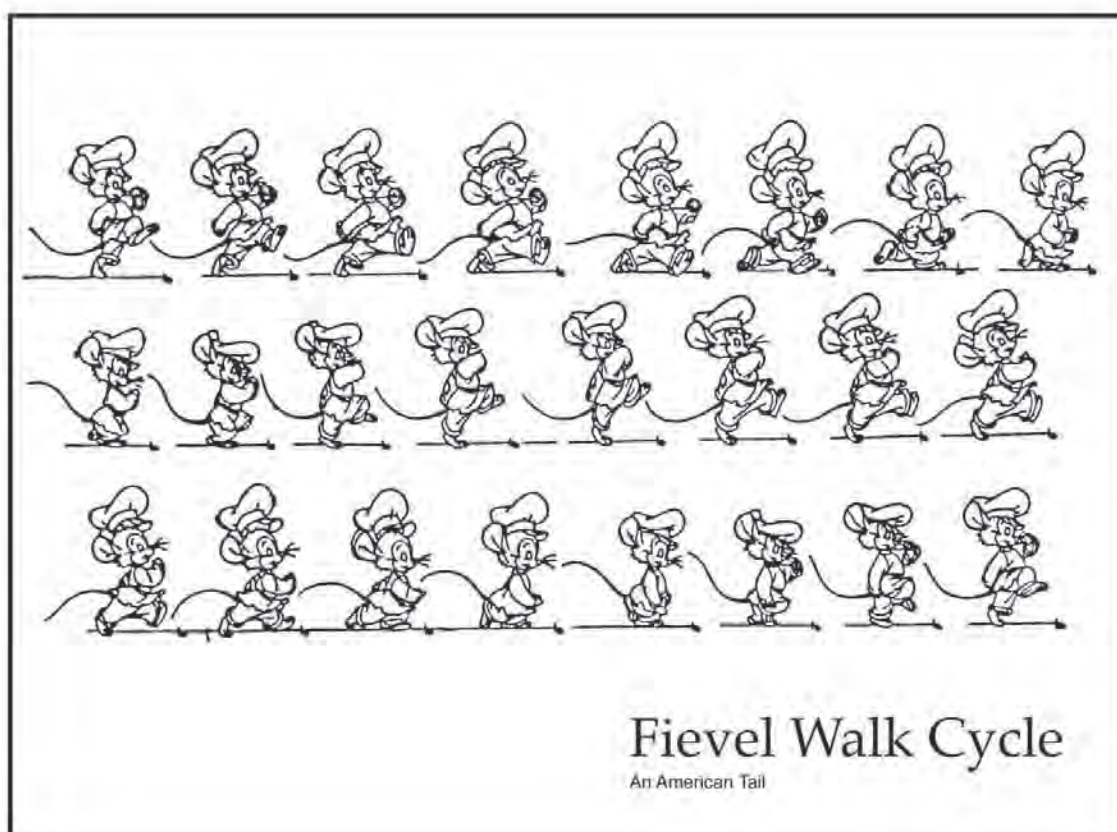
Po vybrání správného místa pro uložení filmu máme chvíli času na oddech. Konvertování filmu zabere několik okamžiků, se kterými je nutné počítat. Po tomto automatickém úkonu je film připraven pro prezentaci a kritické oko žáků, kteří na něm pracovali. Nyní nastává vhodný čas pro návrat ke kritériím hodnocení a závěrečnou diskuzi.

3.3. ANIMOVÁNÍ

Jak už jsem se zmínila, animace je druh filmu, který je snímáný po jednotlivých fázích. Slovo je odvozeno od latinského slova „anima” - „duše” a znamená vlastně vdechnutí duše neživým věcem - tedy ožívování. Díky animování nám může ožít jakýkoliv předmět a my se tak stáváme kouzelníky, kteří jsou tato kouzla schopni vyrobit. Vytvářet s dětmi animaci nemusí být vždy tak náročné jak se zdá. Pro lepší orientaci v této problematice krátce představím některé druhy animací.

3.3.1. KRESLENÁ ANIMACE

Animovat můžeme pomocí různých technik. Jedna z prvních technik se dnes nazývá animace kreslená. Animátor kreslí fáze buď na papír nebo na průhlednou fólii. Pomocí promítání sady několika po sobě jdoucích obrázků, které jsou jen mírně změněny nám vznikne plynulý pohyb. Ani snad nemusím připomínat všem tak známý první celovečerní animovaný film „Sněhurka a sedm trpaslíků” (1937) z dílny Walta Disneye.



Obr. 07. Ukázka klasické animace.

3.3.2. PLOŠKOVÁ ANIMACE

Plošková animace, jinak také zvaná papírková, je časově úspornější, než animace kreslená. Využíváme u ní plochých postaviček nebo tvarů vystřižných z papíru, látky, fotografií a jiných materiálů. Všechny tvary leží na ploché podložce, nad níž je umístěna kamera nebo digitální fotoaparát. Animátorův úkol je rozpohybovat tvary či postavičky a každý pohyb zaznamenat fotografií.

Výborným příkladem ploškové animace je dílo Karla Zemana, „Čarodějův učeň“ (1977), nebo „O Honzíkovi a Mařence“ (1980).



Obr. 08. Ukázka ploškové animace. *O Honzíkovi a Mařence*, Karel Zeman (1980).

3.3.3. LOUTKOVÁ ANIMACE

Další technikou je animace loutková, která animuje předem připravené loutky. Jako příklad výborné loutkové animace, která nás celosvětově proslavila, uvádím *Staré pověsti české* (1952) z dílny Jiřího Trnky nebo *„Fimfárum“* (2002) od Aurela Klimta. Loutky jsou složeny z kostry, se kterou animátor pohybuje, přičemž každý pohyb pečlivě snímá.⁶

⁶ O loutkové, stejně tak jako o jiných animačních technikách můžeme získat více informací v knize „Stop-motion Animation“ (2011) od Ken A. Priebe.



Obr. 09. Ukázka loutkové animace. *Fimfárum*, Aurel Klimt (2002).

3.3.4. ANIMACE MATERIÁLU

Animovat se dá úplně vše a to nám dokazuje animace materiálu. Záleží jen na naší fantazii, co nás napadne oživit. Můžeme oživovat kameny, korálky, hračky... Nejen animaci klíčů, řetězů a jiných kovových materiálů můžeme shlédnout na webových stránkách autora pod uměleckým jménem PES.



Obr. 10. Ukázka animace běžných předmětů z dílny skupiny PES, dostupné online na http://www.eatpes.com/the_deep.html

3.3.5. DIGITÁLNÍ ANIMACE

Digitální animace vzniká jen za pomoci počítače a animačních programů. V dnešní době je ve velké oblibě a zastiňuje tak ostatní animační techniky. Pro využití ve škole je náročnější na technické vybavení, ale vzhledem k její popularnosti a veřejné rozšířenosti stojí za to ji dětem představit.



Obr. 11. Ukázka digitální animace z dílny Pixar. *Ratatouille* (2007)

3.4. JAK ANIMOVAT S DĚTMI

Všechny zmíněné metody se dají využít na prvním stupni základní školy. Jedině digitální animaci by asi bylo na většině škol problémem zrealizovat. Animace materiálu nás však přímo vybízí k akci. Je nejjednodušší na přípravu. Můžeme použít cokoliv, co najdeme okolo sebe, začít s tím pohybovat a současně jednotlivé pohyby zaznamenávat. Stačí nám jen digitální fotoaparát. Pro následnou editaci a vytvoření výsledného filmu budeme potřebovat kabel na připojení fotoaparátu k počítači, počítač a editační program.

Při animování s dětmi je nutné je seznámit se základním principem tvorby animovaného filmu. Musí pochopit, že jen pečlivá práce přinese kvalitní výsledky. Pro vytvoření plynulosti se s předměty musí pohybovat opravdu pomalu. Nad animací ale nemusíme strávit věčnost. Krátká animace objektů se dá pohodlně zvládnout v jedné vyučovací hodině. Pro dobrou organizaci práce je opět dobré si určit role. Nyní se nám nabízí role fotografa a animátorů. Každé dítě může mít

svůj předmět, který musí oživit. Bude se starat jen o něj a zajistí, aby ve filmu tak zvaně „nezamrzl“.

Editace je stejná jako při natáčení filmu s rozdílem v tom, že na storyboard neumísťujeme videa, ale fotografie. Export a aplikace speciálních efektů provádíme na naprosto stejném principu.

4.

EXISTUJE VŮBEC FILMOVÝ
JAZYK, ŘEČ A CO TO VLASTNĚ JE?

4. EXISTUJE VŮBEC FILMOVÝ JAZYK, ŘEČ A CO TO VLASTNĚ JE?

Otázkou, jestli má jazyk svou řeč, se zabývalo mnoho osobností. My bychom si nejprve měli specifikovat, co to vlastně jazyk je.

Jazyk je specifický způsob individuálního nebo kolektivního vyjadřování se, se svými hlavními rysy, které určují jeho místo ve vzájemných lidských vztazích. Jazyk slouží ke sdělování a výměně myšlenek a umožňuje dorozumění těch, kteří spolu hovoří.

Jak víme, tak i mluvená řeč má mnoho úskalí a nesplňuje vždy všechny podmínky k dokonalému porozumění. Problém je, že v moderním mluveném jazyce není slovo-symbol plně totožné s pojmem, který označuje. Jedině řeč matematiky, odvozená dedukční metodou, splňuje všechny podmínky pro neomylnou komunikaci a přesné porozumění.

Pokud chápeme řeč široce, pak každé umění má svou řeč, neboť každé umění sděluje myšlenky a city. Andre Bazin zmiňuje ve své studii „Řeč doby“ odlišnosti řeči filmové. Říká: „Její výrazové možnosti jsou natolik bohatší a rozmanitější než možnosti řeči tradičních umění, že o ní musíme uvažovat zvlášť jako o jediné výrazové formě, jež vskutku může soutěžit s mluvenou řečí... Kresby nebo barvy se také dá využít technicky a prozaicky: bílý trojúhelník na černé tabuli není uměleckým dílem, nýbrž obyčejným matematickým znakem. Podobně je tomu s kresbami architekta. A přece netvrdíme, že kresba a malířství jsou řeč. Jsou jí jediné dodatečně, poněvadž musí označovat, ale znak je pro ta umění jenom druhem prefabrikátu, kterým se málokdy odtrhává a málokdy se dá odtrhnout od syntézy, jež ho přerůstá. Naproti tomu film – zdá se – je uměním po způsobu literatury, jejíž materiál, jazyk, existuje samostatně už předtím. Filmová řeč také existuje logicky dříve než její umělecké nebo mimoumělecké projevy. Neexistuje pedagogická hudba, avšak existuje vědecká kinematografie, která se může zabývat jak

astronomií tak algebrou nebo experimentální psychologií.”⁷

Filmová řeč operuje prostředkujícími znaky a nikoliv samotnou skutečností. Využívá vizuálně-auditivní obraz jako jazyk mluvený využívá slova a matematika symbolu. Filmový znak má nejméně konvenční ráz. Svou podstatou se nejvíce přibližuje skutečnosti. Je velmi sugestivní svou dokumentární silou. Každé jiné umění vyžaduje od diváka, aby přijal jeho systém prostředkujících znaků. Obraz nehovoří, ale ukazuje. Film tento souhlas nepožaduje. Ukazuje vyňaté skutečnosti, které nás obklopují.

Zde se vyskytuje problém, kdy jen zkušený a uvědomělý divák je schopen se pozastavit nad faktem, že jde o iluzi, efekt. Jeho objektivnost je jen zdánlivá. Protože je nám však skutečnost tak blízká, stačí nám k vytvoření pocitu.

Podle mého názoru je řeč filmu silnější a dá se v ní mnohem jednodušeji vyhnout dvojsmyslnosti než v řeči mluvené. Sémantická kvalita filmového vyjádření je mnohem přesnější než označení slovní a proto je tak jednoduché a pohodlné film chápat. Protože nenabízí tolik možností pro rozdílnou interpretaci jako slovní definice, nenutí nás ani k tomu být aktivní.

4.1. FILMOVÉ ŘEČI SE MUSÍME UČIT

Lidé, kteří mají s filmem četné zkušenosti jsou takzvaně vizuálně “sečtělí”. To znamená, že jsou schopni vidět a slyšet více než ostatní. Vzdělání ve filmovém jazyce nám otevírá bránu k pochopení dalších významů filmu a umožňuje nám se stát aktivním divákem, který se umí zmocnit jeho síly a využít ji ve svůj prospěch.

Je nám jasné, že filmový obraz je schopný vnímat každý. I zvířata reagují na televizní obrazovku. I malé děti, které neumějí mluvit a číst rozumí pohyblivému

7 Andre Bazin Citát z díla “Řeč doby” str14-15.

obrazu.

Podle výzkumů se zjistilo, že ve vnímání obrazů jsou mezi lidmi velké rozdíly. Ve známém testu antropologa Williama Hudsona bylo zjištěno, že tyto rozdíly ve vnímání jsou podmíněny kulturně. I ty nejjednodušší filmové obrazy byly vnímány odlišně. Z tohoto odhalení vyplývá, že schopnost vnímat filmový obraz je dána výchovou a poskytnutou nabídkou.

Ze shrnutí obou faktů můžeme říci, že filmová "sečtělost" je naučená dovednost, ovlivněná výchovou a kulturou.

Při "čtení" obrazu probíhá rozumový proces. Není vždy vědomý. V určité fázi se musíme naučit jak na to. Jak postupovat dál pro porozumění. Podívejme se na příklad optických iluzí. Dokazují nám, že při vnímání a snaze pochopit obraz využíváme mozek a zažíváme prožitek jak mentální tak fyzický. Pokud na obrázku W. E. Hilla vidíme starou ženu nebo mladou dívku závisí na tom, co náš mozek s informací udělá. Jak jsme schopni se na obraz podívat. Schopnost pozorovat obraz je tedy závislá na učení.



Obr. 12. *Moje žena a moje tchyně* od karikaturisty W. E. Hilla z roku 1915.

4.2. CO JSOU PROSTŘEDKUJÍCÍ ZNAKY, FILMOVÝ ZNAK?

Každý umělecký druh má své vyjadřovací prostředky a znaky, které jsou jeho danou povahou. Jsou nezbytné k tomu, aby naše myšlenka dostala formu, jejíž pomocí může být sdělena a pochopena. Některá umění, například hudba, je nalézá více v čase a sochařství či malířství více v prostoru. Syntetická umění jako je film a divadlo mají svá pole v čase i prostoru současně. Film používá mnoho vyjadřovacích prostředků, které jsou vlastní i jiným uměním. Využívá slovo, poezii dramatu, herectví divadla, obrazovou kompozici jako malířství, fotografie a sochařství, hudbu a tak dále. Všechny tyto prostředky však přetváří podle svých potřeb k co nejvýstižnějšímu sdělení.

4.3. ZNAKY FILMOVÉHO JAZYKA

Znaky filmového jazyka se zabývá nauka zvaná sémiotika⁸. Od 50. let se začaly pojmy obecné sémiotiky rozšiřovat i do nelingvistických oblastí. Sémiotici ospravedlnili studium filmu jako jazyka předefinováním koncepce psaného a mluveného jazyka. Podle nich je jakýkoliv způsob komunikace „jazyk“. Co však není jisté je fakt, jestli je film jazykovým systémem jako například angličtina či španělština či nikoliv.

Christiam Metz, filmový sémiotik prohlašuje, že „film nechápeme proto, že známe jeho systém; ale spíše jeho systém začneme chápat díky našemu chápání filmu“⁹. Film zkrátka nedokáže vyprávět příběhy tak dobře proto, že je jazykem,

8 Sémiotika 1. souhrnný název pro vědecké teorie zkoumající vlastnosti znaků a znakových soustav, které mají svůj určitý význam.

9 Metz, Ch.: Imaginární signifikant: psychoanalýza a film, Praha, 1991

ale spíše se stal jazykem, protože vyprávěl tak dobré příběhy. Podle sémiotiky se znak musí skládat ze dvou složek: signifikantu¹⁰ a signifikátu¹¹. Znak je něco, co zastupuje původní předmět. Sémiologie rozděluje znaky do dvou kategorií:

znaky ikonické a symbolické.

Ikonický znak - stanovuje vztah mezi označovaným a označujícím na základě podobnosti. Realistická kresba domu je označující pro reálný, označovaný dům.

Symbolický znak - stanovuje se na základě dohody. Slovo dům nemá nic společného s domem reálným a v ostatních jazycích je dům zastoupen znak jiný.¹²

V porovnání s literaturou, kde je signifikant a signifikát od sebe vzdálený a je hlavním středem pozornosti spisovatele či básníka, jsou signifikant a signifikát ve filmu skoro totožné. Básník si pohrává se skladbou zvuků (signifikantů) a významů (signifikátů). Ve filmu je obraz květiny mnohem blíže květině, než slovo „květina“ a v tom je právě jeho síla. Ve filmu máme oproti jiným uměním neomezené možnosti volby. Film jednoduše prohlašuje, zatímco literatura naznačuje. Z toho plyne, že film může být nebezpečný, a proto by měl divák svědomitě přistupovat k filmovému obrazu a snažit se ho naučit číst. Neměl by se nechat zmocnit jeho silou, ale měl by se zmocnit on jí. Měl by pracovat na správné interpretaci znaků. Jedině tak se dostane do rovnováhy s tvůrcem, umělcem.

Film je však komplikovanější a kombinuje mnoho složek, které v sobě nesou význam. Nevyužívá jen předem zmiňovaného slova. Specifikem pro film je využí-

10 Označující, „zvukový obraz“, slovo, obraz

11 Označované, to co slovo představuje, předmět označení

12 PTÁČEK, L.: Pojem. Cinepur: Časopis pro moderní cinefilly č. 48 (listopad 2006). FAMU a Sdružení přátel Cinepuru, dvouměsíčník.

vání času. V určitém časovém rozmezí existuje několik souvislých za sebou přesně řazených obrazů.¹³ Už teď cítíme, že označení znaku ve filmu je složité. Každý obraz, okénko, může obsahovat nekonečné množství vizuálních informací a to navíc nesmíme zapomenout na hudbu, která ho doprovází. I hudba hraje důležitou roli pro správnou percepci myšlenky.

Ke spojování znaků využívá film syntax, podobně jako využívá syntax jazyk mluvený. Jeden z názorů na členění filmu zmiňuje záběr jako filmové slovo, scénu jako filmovou větu a sekvenci jako jeho odstavec. Film můžeme takto rozčlenit teoreticky, ale musíme si být vědomi, že se na rozdíl od literatury neskládá z jednotek jako takových, ale je významovým kontinuem. Filmový záběr totiž obsahuje nekonečné množství informací a jak říká Christian Metz: „Film je snadné umění a nachází se v neustálém nebezpečí, že se stane obětí své snadnosti. Film je totiž tak těžké vysvětlit, protože je tak jednoduché ho pochopit“.¹⁴

4.4. FILMOVÁ SYNTAXE

Filmová syntaxe dává řád pravidlům používaným ve filmové řeči, které můžeme přirovnat ke gramatice v řeči mluvené. Naznačuje jejich vzájemné vztahy.

Filmová syntaxe se vyvinula přirozeně. Není na ní nic předem daného. Vyvíjela se postupem času a některým starým „gramatikám“ se dnes můžeme zasmát, ale ve své době byly přísnými modely, podle kterých se filmy stavěly.

13 Jurij Michajlovič Lotman, ruský sémiotik, poukázal na podobnost filmové sémiotické struktury jako na obrazech svatých, které zachycovaly klíčové scény z života ústřední postavy nebo v obrázkovém písmu.

14 James Monaco, „Jak číst film“ (2000), str.157.

Syntaxe¹⁵ ve filmu nemůže postihovat jen syntagmatickou¹⁶ kategorii, ale musí také postihnout prostorovou kompozici. V jazykových systémech k ní neexistuje žádná paralela. Musí obsahovat jak vývoj v čase, tak vývoj v prostoru. Monaco ve své knize „Jak číst film“ zmiňuje fakt, že filmoví kritici nazývají modifikování prostoru „mise-en-scène“ což v překladu z francouzštiny znamená „přinášení na scénu“. Modifikování času se říká „montáž“. Napětí mezi těmito koncepty spatřujeme už od prvopočátku filmu, kdy bratři Lumièrové a Meliès zkoumali jejich možnosti.

Pokud se podíváme na problematiku mise-en-scène a montáž více zblízka, zjistíme, že se vynořuje problém reality a expresivnosti. Někteří odborníci tvrdí, že se dá mise-en-scène úzce spojit s filmovým realismem a montáž chápou v podstatě expresionisticky. Na druhé straně jiní experti tvrdí, že tato asociace je klamná. Montáž podle nich vypovídá o vysokém respektu reality před kamerou a mise-en-scène vidí jako prvek realističtější.

Mým cílem není tyto názory vyřešit, ale poukázat na skutečnost, že oba tyto koncepty se v praxi používají k pokřivení reality.

4.5. HISTORIE VZNIKU KINEMATOGRAFIE, FILMU

V průběhu textu zmiňuji jména Lumièr a Meliès. Považuji za svou povinnost je a vznik samotné kinematografie alespoň ve zkratce představit.

15 syntaxe: pravidla pro vytváření přípustných kombinací symbolů, užívaných bez ohledu na význam symbolů a jejich kombinaci.

16 syntagma: (lingv.) dva větné členy spojené vztahem přisuzování nebo určování, větná, syntaktická, e-li o syntagma valenční) několik členů dominovaných a z členu bezprostředně dominujícího, avšak vždy na témž principu

V 19. století byl velký rozvoj obrazových forem populární zábavy. Průmysl umožňoval masovou výrobu obrazů i fotografií a všechny vrstvy lidí mohly shlédnout složité diorámy.¹⁷ Cirkusy, kabarety a divadla byla další, velmi populární zábava doby. Přemísťovat však celá divadla z města do města bylo obtížné a většina diváků musela podstoupit dlouhou cestu, aby představení viděla.

Kinematografie nabídla jednodušší a lacinější způsob zábavy masám. Natočení divadelního představení bylo možné ukazovat opakovaně publiku po celém světě. Lidé byli schopni poznat dálky, které by sami nikdy nespatriili. Filmy se staly nejpopulárnější vizuální uměleckou formou a okamžitě se začaly být základem průmyslu.

Jak probíhaly vynálezy filmu a přístrojů k jejich natáčení a promítání se zde zmiňovat nebudu. Zajímavější je pro mne nastínění přístupu jednotlivých tvůrců k filmové tvorbě.

Z počátku filmu nebyla většina produkce hraná. Jednalo se hlavně o aktuality jako jsou zprávy ze společnosti, cestopisné filmy, krátké geografické snímky se vzdálenými krajinami. Zachycovaly novinky přímo v místech, kde k nim došlo. V roce 1898 použili tvůrci k znázornění scény potopení bitevní lodi Maine modely lodí v miniaturní podobě. Diváci k tomuto snímku přistupovali jako k ilustracím v časopise. Nevěřili, že jsou tyto záběry skutečné.

Také hraný film prošel velkými změnami hned na počátku jeho vzniku. Nejprve šlo striktně o inscenované skeče, jako je například film bratří Lumièrů „Pokropený kropic“ uvedený v roce 1895, který byl natočený v exteriéru. Okamžitě se však začal exteriér nahrazovat interiérem, který byl vybaven namalovanými kulisami. Žánrem filmové tvorby této doby se stal jednoduchý vtip, který zůstal populární stejně tak, jako namalované kulisy po desetiletí.

Mnoho prvních filmů tvořil jeden záběr. Kamera stála na místě a nepřerušo-

17 malovaná dekorace s trojrozměrnými postavami

vaně snímala probíhající děj. Až po roce 1899 začali tvůrci skládat film z několika záběrů z důvodu natáčení delších filmů.

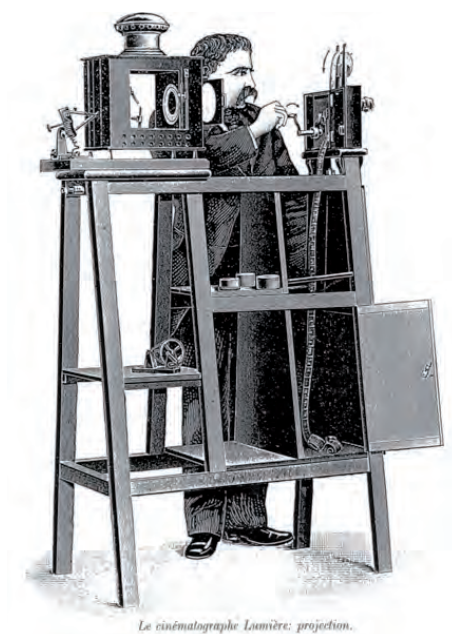
Už v prvních deseti letech kinematografie se filmy promítaly v několika zemích. Výroba se však odehrávala ve Spojených státech, Francii a Velké Británii.

4.6. BRATŘI AUGUSTINE A LOUIS LUMIÈROVÉ - FRANCIE

Hlavní osobností ve filmovém světě byli bratři Augustine a Louis Lumièrové. 28. prosince 1895 se díky první veřejné projekci přístroje tehdy zvaného Cinematograph¹⁸ považuje za počátek historie filmu. V tamní době se však bratři domnívali, že film bude jen krátkodobou módou a chtěli co nejrychleji toto zařízení zužitkovat. Lumièrové měli okolo sebe rozsáhlou skupinu promítačů a kameramanů, které vysílali do zahraničí promítat a zachycovat zajímavé záběry.

V roce 1896 byl poprvé vnesen do snímku kamerový pohyb. Nejstarší kamery neumožňovaly otáčení. Stály na pevném stojanu. Jean Alexandre Louis Promio, spolupracovník Lumièrů, však tuto kameru umístil na gondolu a vytvořil tak první záběry s kamerovým pohybem. Šíření filmu se stále urychlovalo a Lumièrové začali své kinematografy v roce 1897 prodávat.

18 Zastaralý výraz pro původní první filmové promítačky. Přenesený význam pro dnešní kino, biograf.



Obr. 13. Cinematograph

4.7. GEORGES MÉLIÈS

Po úspěších bratří Lumièreů začaly vznikat další filmové produkční firmy. Jednu z nich založil Georges Méliès.

Georges Méliès se za krátkou dobu stal přezdívaný jako „kouzelník filmu“. Vlastnil své divadlo, ve kterém začal uvádět své filmy. Nejvíce ocenění získal Méliès za své fantastické filmy plné kamerových triků a namalovaných dekorací. Jeho první trikový snímek je nazvaný „Zmizení dámy“.



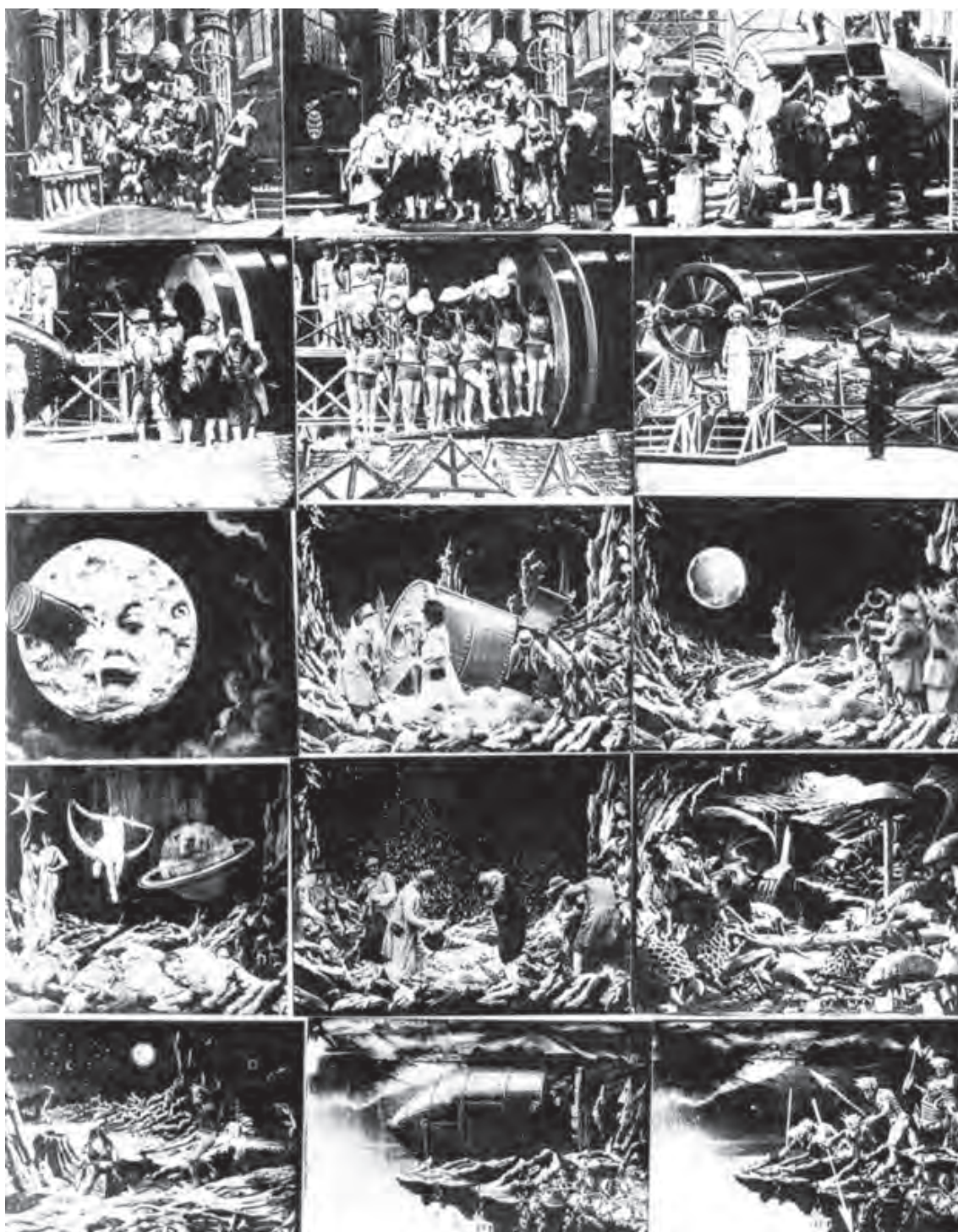
Obr. 14. Ukázka ze snímku *Zmizení dámy*. Dostupné online na <http://www.youtube.com/watch?v=K4MnFACzKfQ>

Triku bylo dosaženo filmovým střihem jump-cut.¹⁹ Tato náhodně objevená technika proslavila Mélièsovu tvorbu a zajistila mu světové uznání. Byl úplně první, kdo tento střih použil.

Delší filmy vznikaly v této době jako spojení několika kratších záběrů promítaných za sebou. Až v dalším Mélièsově filmu „Cendrillon“, česky Popelka, v roce 1899 spojil vícenásobné snímky do jednoho celku a prodával je jako jeden film.

Mezi jeho nejslavnější filmy patří „Cesta na měsíc“ z roku 1902 což je komický, vědecko-fantastický příběh o skupině vědců cestujících na měsíc.

19 Editace filmu. Zabírání stejného objektu dvěma kamerami, které jsou v co nejpodobnějším úhlu.



Obr. 15. Záběry z filmu „Cesta na měsíc“ z roku 1902.

Z tohoto příkladu vyplývá, že s rozvojem filmu a filmového střihu se filmová tvorba posunula o velký krok kupředu. Jednou z hlavních změn je mnohem snazší mani-

pulace skutečnosti. Díky i primitivnímu filmovému střihu můžeme oklamat lidské oko a jednoduše vykonstruovat klamnou realitu.

Ve svých filmových teoriích přejímá Andrew Dudley analýzu struktury filmu odvozenou od Aristotela, který k teoriím přistupuje čtyřmi různými způsoby: „Surový materiál“, „Formy a tvary“, „Metody a postupy“, a „Smysl a hodnoty“. Zjednodušení těchto způsobů může nastat v případě, kdy si uvědomíme, že „Formy a tvary“ a „Metody a postupy“ jsou jiné aspekty téhož fenoménu. Odlišnost je v tom, že jedny jsou teoretické a druhé praktické. Tyto přístupy se zaměřují na propojení materiálu, filmaře a pozorovatele. Způsob uspořádání těchto vztahů je závislý na cíli a výchozích principech. Teorie zabývající se surovým materiálem jsou v podstatě realistické. Teorie orientující se na schopnost tvůrce manipulovat a modifikovat realitu jsou expresionistické. Zajímají se víc o filmařovo ztvárnění těchto surových materiálů než o snímanou realitu.

Na tyto dva principy poukazuje předcházející historický text, který nejen že zmiňuje vývoj filmu, ale také naznačuje přístupy tvůrců.

Bratři Augustine a Louis Lumièrové byli posedlí zachycováním hrubé reality na film a Georges Méliès se soustředěně zajímal o to, co je možné se surovými materiály provést.

Když se na zmíněná fakta zaměříme, vidíme, že rozdíly ve zprostředkování informací a reality jsou přítomny už od prvopočátku filmové tvorby.

5.

EXPERIMENTÁLNÍ ČÁST

5. EXPERIMENTÁLNÍ ČÁST

Praktickou část jsem pojala jako projektové seznámení dětí s filmem, filmovými žánry, jeho jazykem a výrobou filmu. Každá část projektu, vyučovací jednotka, by se dala rozpracovat na několika měsíční program. Vzhledem k časové tísní jsem se rozhodla s dětmi projít různé, podle mne podstatné části z oblasti filmové a audiovizuální výchovy. Hodiny jsou sestaveny pro co nejefektivnější práci na prvním stupni základní školy. Projekt je plánován pro 3. třídu.

Zaměřila jsem se na rozvoj klíčových kompetencí a cílů filmové a audiovizuální výchovy stanovených v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní školy.

V průběhu popisu vyučovacích jednotek podávám částečnou reflexi. Uvádím zde myšlenky, které mě napadaly a zdály se mi podstatné pro zamyšlení se do dalších praxí. Mnohdy popisují i změny, které jsem učinila pro zlepšení hodiny, příklady mých okamžitých reakcí na děti a na nově vzniklé situace. Popisují také, co nám která náhlá změna přinesla do výuky a jak se tím celá situace změnila. Některé poznámky jsou pro vyvarování se chyb a tím pádem zlepšení hodin budoucích.

PROJEKT - OBJEVUJEME FILM

CÍL PROJEKTU:

Žák je schopen vnímat filmová díla, zaujmout a formulovat svůj názor, rozumí jednotlivým typům filmových sdělení a jejich pojetí, aktivně tvoří za využití jednoduchých technických a výrazových prostředků typických pro film, osvojí si specifický jazyk pro vyjadřování vlastních myšlenek a pocitů, vytvoří drobný audio-

vizuální tvar jako hmatatelný výstup praktické zkušenosti, užívá technologií jako prostředku k realizaci záměru, nikoliv jako cíle.

1. ÚVODNÍ HODINA

CÍL:

Žák se seznámí s druhy filmu a pojmem filmové žánry, dokáže se zamyslet nad pravdivostí filmů a jejich možnostmi manipulovat společností

KLÍČOVÁ SLOVA:

animovaný film, dokumentární film, filmové žánry

POMŮCKY:

videopřehrávač nebo počítač, tabule, psací potřeby

FILMOVÉ UKÁZKY:

animovaný film - *Madagaskar*, *Pane pojdte si hrát*

hraný film se zvířaty - *Farma zvířat*

dokumentární film o zvířatech BBC

PODROBNÝ POPIS HODINY:

Povídání si o filmech kolem nás.

Kde se setkáváme s filmy?

-tv, kino, divadlo, internet, metro...

Jsou filmy pravdivé? Můžeme věřit všemu co vidíme například v televizi?

proč ano či ne?

V prvních dětských reakcích zazněly jednoznačně pozitivní odpovědi. „Ano, filmu můžeme věřit.“ Na otázku „Proč?“ jsem moc odpovědí nezískala. Diskusi jsem se snažila dál nerozvádět nátlakem. Chtěla jsem vědět spontánní, pravdivé reakce a názory.

Cvičení s filmem Madagaskar:

Krátká ukázka animovaného filmu Madagaskar - seznámení se s hlavními hrdiny.

(lev, zebra, hroch, žirafa, opice, tučňák...)

úkol: Pozoruj jednu z hlavních postav, její chování, vzhled, další zajímavosti. Můžeš si udělat poznámky.

Povídání si o jejich chování, které jsme zpozorovali.

- skáčou, mluví, žertují, natahují se...

- Je toto chování skutečné? Je na něm něco zvláštního?

Zde se již děti zmiňovaly o rozlišnosti mezi skutečností a animovaným filmem. Ve skutečnosti zvířata nemluví a ani se nemohou natahovat či vysunovat krk do neuvěřitelných dálek. Stále však můžeme filmu věřit, protože „tohle jsou obrázky a ne skutečný film“. Záměrně jsem se děti ptala co je to ten „skutečný film“. Bylo mi vysvětleno, že to je ten film, kde vidíme opravdové lidi. Kde nejsou hlavní hrdinové nakreslení.

Shlédnutí další fimové ukázky - Farma zvířat

- Jaký vidíme rozdíl v hlavních postavách?

- Je tenhle film skutečný?

Hned ze začátku ukázky jsem zaznamenala nejistotu a překvapení. Asociovala jsem je s předchozím rozhovorem o skutečném filmu. Těšila jsem se na dětské komentáře a vysvětlení. Děti nevěděly, jak si obhájit svoje předchozí přesvědčení o skutečných filmech. Několik z nich se odhodlalo zastat názor, že tomuto typu filmu se věřit nedá. Byla jsem ráda, že zmínily „typ“ filmu. V tomto okamžiku jsem na to však více nereagovala.

Ukázka - dokumentární film BBC o zvířatech

- jak jsou zvířata zobrazena tady? Jaký jste z nich měli pocit? Jsou hodná, zlá?
- Chovají se tak ve skutečnosti?
- Říká nám dokument pravdu?
- Zmiňuje dokumentární film vše? (např.: vůně, jak se zvířata chovají ve všech situacích atd.)

Dokumentární film nás opět vrátil do pozice, kdy mu bezmezně věříme. „Dokumentární filmy jsou prostě od toho.“ Zmiňovaly děti. Slovo „dokumentární“ znaly a samy ho dokonce použily. Pro jistotu jsem vyzvala jednoho žáka, aby nám pojem přiblížil. V popisu správně zazněla zmínka o poskytování informací na zadané téma.

Otázka „Jestli nám dokument předkládá vše a jestli by další informace mohly změnit náš pohled na tato zvířata“ se zdála těžko pochopitelná. Děti měly zafixováno, že dokument je pravdivý a tím to končí. Jakákoliv informace navíc by byla opět pravdivá a náš názor by byl stejný. Bylo pro mne těžké vést diskuzi tak, aby si žáci uvědomili, že dokument může naschvál nějaké informace vynechat a náš názor na věc se bude formovat na základě neúplné skutečnosti.

Porovnání všech informací o zvířatech ze všech ukázek.

Na flip jsme si napsali jednotlivé ukázky a pod ně znaky chování hlavních postav. Snažila jsem se věnovat pozornost rozlišnostem. Ukázky byly vybrány tak, aby se v nich objevovaly co nejčastěji stejná zvířata a my mohli vidět jeden zvířecí druh v různém filmovém zpracování.

Závěrečné shrnutí objektivnosti filmů.

Ve výsledku nemůžeme podle dětí věřit animovanému filmu a někdy i „normálním“ filmům. Není ale jisté kdy. Je nám to prý vždy jasné.

Jaký byl rozdíl ve filmovém zpracování? V tom, jak byly ukázky natočeny?

- klíčový pojem „filmové žánry“ - nastolení problému pro další hodiny

Debata se rozpoutala celkem okamžitě. Jeden film byl animovaný, další dokumentární a poslední byl film „normální“. Ptala jsem se, jestli se dají filmy nějak řadit, jestli pro ně máme specifické kategorie. Pojem filmové žánry nezazněl a tak jsem ho uvedla sama. Pokusili jsme se přijít na další druhy filmu. Demonstrovala jsem příklad westernu a akčního filmu. Přišli jsme na film romantický, válečný, horor a komedii.

Krátké uvedení toho, jak budou pokračovat naše setkání. Že budeme filmy točit a tím se učit jim lépe rozumět.

REFLEXE HODINY:

První hodina byla seznamovací. Proběhla v pracovní náladě. Velkou radost jsem měla z otevřené komunikativnosti dětí. Nebály se reagovat a vyjádřit co si myslí. Velmi přínosný byl okamžik, kdy jsme se ocitli v nejasné situaci, ve které jsme uvažovali o pravdivosti dokumentárních filmů. Jsem ráda, že jsem dětem zprostředkovala novou otázku, nad kterou mohly a dál mohou uvažovat.

V rozhovoru s dětmi jsem se ujistila, jak moc jsou v dnešní době vystaveny filmu a jak mu bezmezně věří. Bohužel v jejich okolí není nikdo, kdo by jejich vnímání tohoto média korigoval a diskutoval s nimi o této problematice. Tento fakt mě pozitivně stimuloval pro naše další hodiny a uvědomila jsem si důležitost našich setkání.

Díky postavení různých filmových žánrů se stejnými hrdiny vedle sebe, se dětem velmi dobře dařilo hledat rysy filmu, které se díky použité technice zdají rozdílné. Při zaznamenávání informací z filmů se objevil problém jen u filmu dokumentárního, při kterém vše vypadalo normální a přirozené, že děti neměly potřebu se nad ničím pozastavit.

Alex - LEV = mēi nápad, mluví
 Hroch - chodí, mluví
 žirafa - silou horeka, mluví
 ZEBRA

 PRASE - mluví
 pes - mluví, matka prasete
 pasák -

 Liší se tím že je tam prostředí
 jiné postavy
 je hravý

 jsou chytří
 kočkovití jsou v jiném prostředí
 je to pravdivé

ALEX - } TROCHU
 ŽIRAF - } BLÁŽNIVÍ
 ZEBRA - }
hadigaskar } SILNĚ MLUVÍ

 PES - VÍ CO MÁ DĚLAT
 CHYTRÝ
 PRASÁTKO - CHCE SE
 STÁT PSEM
 OVCE - (SMĚJÍ SE),
 VISMÍVAJÍ SE

 OPICE - KRADOVÍ HALI
 - ROŠTACÍ ZLODĚJI
 LEHVI - BITKA BÍVÍ SE
 (NEPRÁTELE) PRAVDIVÍ

Obr. 16. Ukázky záznamů dětí v průběhu pozorování filmů.

2. HODINA

TÉMA:

Animace

CÍL:

Žák ví druhy animace a je schopen je mezi sebou rozeznat, technicky zvládne přípravu prostředí pro animaci, zvládne nastavení fotoaparátu pro stabilní snímání fotografií, nafotí fotografie, které sám nebo ve skupině vloží do počítače, pracuje v týmu při animaci a její editaci.

KLÍČOVÁ SLOVA:

animace, animátor, fotoaparát, prostředí, stativ

POMŮCKY:

fotoaparát, počítač, program pro editaci videa, kabel k propojení fotoaparátu s počítačem, elektrická zásuvka, hudební ukázka či zařízení pro nahrání zvukové stopy, předměty k animaci

FILMOVÉ UKÁZKY:

PES

http://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM&feature=&p=4CF1524B28F8F557&index=0&playnext=1

PIXAR

<http://www.youtube.com/watch?v=omk6TAxjYOG&feature=&p=5BBABFA787496EDC&index=0&playnext=1>

Jan Švankmajer: Dimensions of Dialogue Part 2

<http://www.youtube.com/watch?v=lhX1tvTgqC8&feature=related>

Břetislav Pojar - Pojd'te pane, budeme si hrát

<http://www.youtube.com/watch?v=BtmMOnoeEj8&feature=related>

Vladimír Jiránek, Václav Bedřich - Bob a Bobek králíci z klobouku

http://www.youtube.com/watch?v=EtH4_qR_A8c&feature=related

Jiří Trnka - Staré pověsti české

<http://www.youtube.com/watch?v=zK7IPPVWwaRo>

PODROBNÝ POPIS HODINY:

Otázky k diskusi:

Jak si žáci myslí, že vzniká film?

Debata o tom, jestli někdy točili vlastní film a jestli ano tak jaký. Zda si myslí, že je to těžké či nikoliv.

Většina z dětí již vlastní film točila. Všichni vlastnili digitální fotoaparát nebo mobilní telefon s možností nahrávat video a někteří měli doma i videokameru. Točení filmu není podle nich těžké, ale vytvořit film jako je v televizi je nemožné.

Jak si myslí, že trvá dlouho zhotovení nějakého animovaného filmu?

Jak vzniká animace?

Vyrobít animovaný film trvá stejně dlouho jako film hraný. O způsobu výroby animace vědělo jen pár dětí a to jen o animaci vytvořené na počítači v počítačových programech. Klasickou kreslenou animaci či animaci loutkovou nezmínil nikdo.

Jaké znáte animované filmy? Je na nich něco rozdílného?

Jaké máme druhy animace?

Animaci se nám podařilo rozdělit na počítačovou a s nápovědou na klasickou kreslenou. Jinou techniku už děti neznaly.

Co všechno se v animaci může hýbat?

Co může mluvit?

V návaznosti na shlédnutí filmu Madagaskar v minulé hodině se v animaci podle dětí

může hýbat a mluvit vše.

Ukázky různých druhů animace s úkolem dávat pozor na zpracování animací a jejich odlišnosti.

Seznámení se s významnými českými animátory a jejich dílem.

PES

http://www.youtube.com/watch?v=qBjLVW5_dGAM&feature=&p=4CF1524B28F8F557&index=0&playnext=1

PIXAR

<http://www.youtube.com/watch?v=omk6TAxjYOG&feature=&p=5BBABFA787496EDC&index=0&playnext=1>

Jan Švankmajer: Dimensions of Dialogue Part 2

<http://www.youtube.com/watch?v=lhX1tvTgqC8&feature=related>

Břetislav Pojar - Pojdte pane, budeme si hrát

<http://www.youtube.com/watch?v=BtmMOnoeEj8&feature=related>

Vladimír Jiránek, Václav Bedřich - Bob a Bobek králíci z klobouku

http://www.youtube.com/watch?v=EtH4_qR_A8c&feature=related

Jiří Trnka - Staré pověsti české

<http://www.youtube.com/watch?v=zK7IPPVWwaRo>

Krátká diskuze o rozdílnostech mezi jednotlivými ukázkami.

Dobrali jsme se k animaci klasické kreslené, loutkové, počítačové, ploškové a animaci objektů.

Uvedení následující práce v hodině a vlastní výroby animovaného filmu.

PŘÍPRAVA NA VLASTNÍ ANIMACI

(Příprava prostředí, nastavení fotoaparátu, zkušební foto)

Je důležité zvolit si prostředí, kde budeme fotografie snímat. Nejlepší je namířit fotoaparát na vybrané místo a podle hledáčku si vyznačit hranice, kde se ještě fotografuje a kde už ne. Toto opatření nám zabráni nechtěnému vybočení z for-

mátu. K ohraničení je vhodné použít například lepenku, kterou můžeme kdykoliv odstranit bez jakékoliv újmy.

Je potřeba připravit digitální fotoaparát a zajistit jeho stabilitu. Za použití stativu by měl být fotoaparát zafixován dostatečně a tím by se měla maximálně eliminovat roztřesenost výsledného filmu a zároveň zabírání lepenky či jinak označeného prostoru, který už snímat nechceme.

STANOVENÍ KRITÉRIÍ, PODLE KTERÝCH BUDEME HODNOTIT VÝSLEDNOU ANIMACI

Pokus o sestavení jednotlivých bodů společně pod učitelovým vedením.

Bylo pro mne důležité, aby děti věděly, co bude měřítkem pro hodnocení a aby si ho stanovily alespoň částečně samy. Tímto způsobem byly pro práci a kvalitu konečného výsledku motivovanější. Lépe si představily proč a co dělají.

KRITÉRIA HODNOCENÍ ANIMACE

Vytvoření příběhu, srozumitelného pro ostatní, případné slovní dovysvětlení.

Plynulost animace

Film obsahuje zvukovou stopu

Film obsahuje úvodní a závěrečné titulky

Prokazatelná kolektivní spolupráce

Originalita

ROZDĚLENÍ FUNKCÍ - KDO BUDE KAMERAMAN, KDO ANIMUJE JAKOU ČÁST...

Pro hladký průběh práce by každé dítě mělo mít určeno svou funkci. Měly by mít možnost si svobodně funkci zvolit z poskytnuté nabídky a demokraticky se mezi sebou dohodnout. Pokud zde nastane problém, můžeme přiřadit role pomocí losování. Každému dítěti by mělo být jasné, co funkce obnáší, a že ji bude muset vykonávat až do konce spolupráce.

V průběhu práce jsem se rozhodla roli kameramana prostřídat. Většina dětí o ni měla zájem a nastaly malé dohady. Změna plánu se vyplatila.

ROZDĚLENÍ PŘEDMĚTŮ K ANIMACI

Pro zjednodušení a urychlení práce jsem přinesla tašku plnou předmětů. Každý si mohl vybrat podle svého. Pro ztížení animace si někdo mohl zvolit předmět, který se skládal z více částí či setu.

VYMYŠLENÍ JEDNODUCHÉHO SCÉNÁŘE

Před začátkem animace bychom si měli ujasnit co se ve filmu bude odehrávat nebo si alespoň specifikovat, k čemu se v animaci chceme dostat.

Žáci se nechali inspirovat předměty, které animovali. První co většinu napadlo, bylo zapíchnutí hřebíků do mandarinky a k tomu jsme se měli postupně dopracovávat. Podle dětí se i přes snahu ostatních předmětů napadení mandarinky zamezit, musí mandarinka ubránit sama.

VLASTNÍ ANIMACE

Po přípravě prostoru můžeme do prostředí umístit předměty, které budeme animovat. Držíme se scénáře, který jsme si předem vymysleli.

Každé dítě si hlídá svůj předmět, který si vybral k animaci a je jeho úkolem ho oživit. Cílem je pohybovat všemi předměty tak, abychom docíili co nejplynulejšího a nejpřirozenějšího pohybu. Objekty nám nesmějí takzvaně zamrznout.

Jak už jsem zmínila, v průběhu animování jsem postupně střídala roli kameramana.



Obr. 17. Ukázka práce v hodině.

NAHRÁNÍ SNÍMKŮ DO PC A JEJICH KONTROLA

V průběhu focení je dobré si fotografie nahrávat do počítače. Vyhneme se tak ztrátě fotografií a můžeme hned vidět, jak se nám fotografování daří.

DOFOCENÍ POTŘEBNÝCH ČÁSTÍ

Pokud při kontrole fotografií zjistíme, že nám některé záběry chybí, nebo se nám něco nepovedlo, můžeme se pokusit o dofocení. Tento proces je však náročný na přesnost. Ve většině případů se nepodaří se přesně trefit do výchozí pozice, kterou potřebujeme.

PROPOJENÍ SNÍMKŮ DO FILMU

Pro zpracování snímků je vhodné použít program Windows Movie Maker, který je základní součástí každého operačního systému Windows. Uživatelé Apple mohou použít program iWeb, který má podobné vlastnosti a je také velmi jednoduchý na obsluhu. Výhodou těchto programů je hlavně jejich jednoduchost. Fotografie

můžeme jednoduše „vhodit“ do programu a ten si s nimi již poradí. Více méně okamžitě můžeme film, jeho plynulost a úplnost zkontrolovat a popřípadě ještě dofotit snímky, které se nepovedly či vyřadit ty, které jsou navíc.

V dnešní době jsou děti schopné s těmito programy pracovat instiktivně. Většina z nich nebude mít s jejich obsluhou sebemenší problémy.

Moje teorie se potvrdila. Ve skupině se našli tací, kteří měli zkušenosti s editací filmu a skoro nepotřebovali moji radu a chtěli dělat vše sami. Nakonec jsme na celý film aplikovali i filtr, který upravil barevnost fotografií. Jediným problémem bylo se při práci na počítači vystřídat.

VÝROBA HUDBY - VLASTNÍ NAHRÁVKA, VYHLEDÁNÍ NA CD NEBO INTERNETU

Po shlédnutí filmu si děti mohou udělat lepší představu o jeho délce a tím pádem lépe najít hudbu nebo doprovodné zvuky, které se k němu budou hodit.

Hudbu je možné použít z cd nosičů či ji vyhledat na internetu. Na mnoha webových stránkách můžeme nalézt nejružnější zvuky všech možných zvířat, předmětů, skřeků atd. Samozřejmě se zde nabízí možnost nahrání vlastní řeči či zvuků. Je to ovšem náročnější na technické vybavení. Zvuk dodá filmu nový rozměr. Můsíme však dát pozor na dobrou synchronizaci s obrazem.

Vzhledem k časové tísní a technickému vybavení jsme se rozhodli přidat již hotovou hudební nahrávku. Hudbu jsem se rozhodla k filmu přidat sama. Vyhnula jsem se tak hádkám o ovládání počítače a práci jsem urychlila. Zvukovou stopu jsme však vybrali společně z mnou nabídnutých čtyř možností.

PROPOJENÍ FILMU S HUDBOU

V každém, i v tom základním editačním programu najdeme alespoň dvě pracovní osy. Jedna je určená pro film a jedna pro hudbu. Jednoduchým přetažením hudební nahrávky na osu pro zvukovou stopu přiřadíme k filmu hudbu.

VÝROBA TITULKŮ

Titulky můžeme vyrobit přímo v jednom ze zvolených počítačových programů nebo je můžeme animovat stejně tak, jako jsme animovali celý film. Můžeme si zvolit, zda je uděláme pohyblivé nebo statické. Editační počítačový program nám intuitivně nabídne seznam možných titulků, které můžeme do videa přidat. Některé jsou statické, některé pohyblivé a tak podobně. Jen si je vybereme a přepíšeme text.

Úvodní titulky jsme společně naanimovali a abychom si vyzkoušeli, jak mohou vypadat titulky počítačové, přidali jsme jeden popisek i na závěr filmu.

EXPORT FILMU

V programu si můžeme jednoduše nastavit kvalitu filmu a pouhým zmáčknutím tlačítka export se film začne převádět do podoby jakou jsme zvolili.

SHLÉDNUTÍ KONEČNÉ VERZE ANIMACE

„2hodina_animace“ Video ukázka přiložena na CD

ZÁVĚREČNÁ REFLEXE

Rozebrání problémů při práci, proč nastaly a jak se jich můžeme příště vyvarovat. Objektivní zhodnocení výsledku dle kritérií, které jsme si zadali na začátku. Slovní dovysvětlení případných odlišností.

Děti byly z animace unešeny. Bylo obtížné, aby se na ni dávaly zvenčí a hodnotily ji. Rozhodla jsem se jim dát čas na prožití radosti z odvedené práce a hodnocení nechat na další setkání.

REFLEXE HODINY

Úspěchem hodiny pro mě bylo vyvození jednotlivých druhů animace. I přes počáteční náповědu jsem byla ráda, že další techniky animace děti odvodily samy

na základě jednotlivých ukázek. Zjistily, že se s těmito technikami už dávno předtím setkaly, ale jen si je v daný okamžik nevybavily. Výborně jsme tímto způsobem ukotvili vědomost do již předem vytvořeného konceptu.

Stanovování kritérií hodnocení se ve skupině shledalo s velkou odezvou. Tím, že jsem začala naši práci na partnerské úrovni, jsem si děti získala pro práci v hodině a hned od začátku jsme si vybudovali lepší vztah. Touto aktivitou jsme posílili oblast sociálních a personálních kompetencí.

Jen málo dětí bylo okouzleno možností ožívování čehokoliv. Technika je dnes tak pokročilá a hlavně dobře distribuovaná, že je těžké přijít do hodiny s něčím novým. Větší zájem by u nich možná vyprovokovala pixilace, kterou jsem se s nimi vůbec nezajímala.

Po shlédnutí natočené animace měly největší úspěch titulky. Animovat kresbu bylo dětem méně známé než pohybující se mandarinka. Pokud bych se věnovala animaci i v příštích hodinách, určitě bych žáky rozdělila na skupiny a nechala je pracovat samostatně. Animaci se vyplatí věnovat po delší dobu. Nabízí mnoho možností. Ráda bych s dětmi vyzkoušela i její další druhy a techniky zpracování.

V jedné vyučovací jednotce jsme zvládli animaci dokončit bez problému. Jediné úskalí je technické vybavení. Díky tomu, že jsem ve třídě měla jen jeden počítač, jsem nemohla vyhovět všem, kteří se chtěli podílet na závěrečné editaci.

3. HODINA

TÉMA:

Hraný film

CÍL:

Žák se seznámí s pojmem hraný film a ujasní si jeho hlavní znaky, rozezná hraný film, druh filmového záběru, seznámení se s pojmem scénář a tento pojem vysvětlí, prakticky natočí film se střídáním druhů filmových záběrů, pracuje skupinově, kooperuje.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Hraný film, filmový střih, filmový záběr a jeho druhy, scénář

POMŮCKY:

Počítač, program pro editaci videa, digitální fotoaparát či videokamera, kabel k propojení fotoaparátu nebo kamery s počítačem, obrázky druhů filmových záběrů, scénář

FILMOVÉ UKÁZKY:

Hraný film - Babe, galantní prasátko.

Na sever severozápadní linkou - Alfred Hitchcock

PODROBNÝ POPIS HODINY:

Opakování a připomenutí si minulé hodiny.

Shlednutí výsledné animace a porovnání jí s předem stanovenými kritérii.

Protože na druhé hodině chyběli dva žáci, mohli jsme se podívat na animace i z nového

úhlu pohledu. Animátoři museli vysvětlit své záměry divákům a tím jsme se dostali hned k prvnímu stanovenému bodu v našich kritériích. Příběh nebyl ostatním, kteří na animaci nespolečně pracovali, hned jasný. Dovysvětlením se však vše objasnilo, a tak bylo první kritérium splněno. S plynulostí animace byli všichni spokojeni. Jediným zádrhelem jsou použité snímky, na kterých vidíme i části rukou či těla žáků. Titulky i hudba jsou přítomny a i přes malé dohady při animování byla společná práce velmi dobrá a produktivní.

Filmová ukázka hraného filmu - Babe, galantní prasátko. Úkol: Sleduj charakteristické znaky hlavních postav, urči filmový žánr.

Seznámení se s hraným filmem a ujasnění si jeho hlavních znaků.

V diskuzi nad filmem jsme se dobrali k závěru, že jsou ve filmu herci, kteří zastupují někoho jiného než sami sebe. Zároveň v něm vidíme zvířata, která mluví, čímž se odlišují od skutečnosti.

Otázka na způsob natáčení filmu. Liší se ve filmu něco od způsobu, jakým jsme natáčeli animaci v naší předchozí hodině?

Děti řekly, že tento film vypadá skutečně a náš byl úplně vymyšlený. Zazněly i pojmy jako různý pohled a pohyb kamery.

Krátké ukázky z filmů s dobrými příklady využití kamery. Upozornění na střídání pohledu kamery, o kterém jsme zrovna mluvili. Úkol: Sleduj filmový střih a kameru.

Ukázka z filmu Na sever severozápadní linkou - Alfred Hitchcock

Vyvození jednotlivých druhů záběrů a seznámení se s jejich názvy.

Žáci si všimli, že se kamera moc nepohybovala po prostoru. Film byl útržkovitý. Někdy však byla kamera dál a někdy blíže od objektu.

Ukázky obrázků pro ujasnění druhů filmových záběrů s roztrhanými názvy k jejich přiřazení. (Velký celek, celek, polocelk, polodetail, detail, velký detail.)

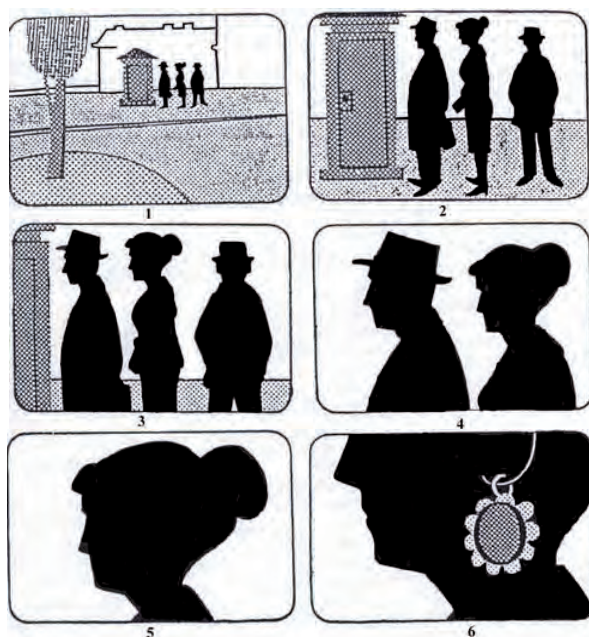
Po chvíli, kterou jsem dala dětem k zamyšlení a přiřazení správné odpovědi jsme si práci zkontrolovali. Největší problémy byly při rozeznávání polocelku a polodetailu.

Po pravdě jsem nevěděla, jestli mám děti s názvy záběrů zatěžovat, ale ve výsledku jsem byla ráda, že názvy věděly. Byly to pro ně nové, odborné pojmy, které se staly velmi oblíbené a využívány při další práci.

DRUHY ZÁBĚRŮ

Členění záběrů podle velikosti je dělením konvenčním. Ustálilo se rozlišování těchto záběrů:

- 1) **velký celek (VC)** – úplný obraz místa děje, celkový pohled, lidská postava, podřízena svému prostředí, je drobná;
- 2) **celek (C)** – lidská postava se ukazuje od paty po hlavu, pozadí nadále zaujímá důležité, i když ne hlavní místo;
- 3) **americký plán (polocelek) (PC)** – člověk ukázaný po kolena začíná zaujímat dominantní postavení;
- 4) **polodetail (PD)** – poprsí lidské postavy, dekorace se prakticky eliminuje;
- 5) **detail (D)** – lidská tvář zaujímá většinu projekčního plátna;
- 6) **velký detail (VD)** – podrobnost z lidské postavy nebo zvětšený obraz rekvizity, které si při zběžném pohledu nevšimneme.



Obr. 18. Pracovní materiál pro přiřazení obrázku ke správnému názvu.

Ujasnění si důležitých elementů, potřebných k natočení filmu.

(Příběh, herci, místo, kostýmy, dialogy, hudba.)

Rozdání jednoduchého scénáře dětem a snaha o nalezení správného názvu pro takový dokument.

Né všichni žáci znali pojem scénář. Slyšeli ho všichni, ale někteří si nebyli jisti jeho významem.

Seznámení se se scénářem a jeho náležitostmi, jako jsou rozepsané jednotlivé záběry a jejich druhy, určený dialog i role aktérů.

Použitý ukázkový scénář:

Tři přátelé se mají setkat. Jeden z nich (A) je rozčilený, čeká na (B) a (C), kteří jdou pozdě. Když konečně přijdou, mají hloupé výmluvy a tak (A) s hněvem odchází.

Záběr 1 - B

A čeká na B a C - Velký celek

Záběr 2 - C - Polodetail

A se dívá na své hodinky nebo telefon, aby zjistil čas.

Záběr 3 - C - Polocelek, pohybující se kamera

Pohybující se nohy B

Záběr 4 - A - Celek

A se dívá do dálky. A není v záběru. Jen jeho směr pohledu.

Záběr 5 - A - Polocelek, pohybující se kamera

Pohybující se nohy C

Záběr 6 - A - Celek

B a C spolu přicházejí ke stolu a sedají si. Zdraví se s A

Záběr 7 - B - Detail

rozzlobená tvář A

říká „Co? Ahoj? Čekám už tak dlouho...“

Záběr 8 - C - Polocelek

rozzlobený A mluví s B

A: „Kde jste byli?“

B nerozumí a dívá se do směru, kde je C

Záber 9 - A - Detail

C se nudí a zívá

Záběr 10 - B - Polodetail

C přestane zívat a mluví s A, který je našťvaný a chystá se odejít

Záběr 11 - B - Polocelek, pohybující se kamera

A rychle vstává a odchází

Záběr 12 - C - Velký celek

B a C sedí u stolu a dívají se do směru odcházejícího A

PRAKTICKÉ NATOČENÍ JEDNOTLIVÝCH SCÉN SCÉNÁŘE

ORGANIZACE NATÁČENÍ

Rozdělení žáků do skupinek po třech podle vlastního výběru. Zvolení si rolí A, B, C. Točit budeme postupně jedna skupina po druhé. Přihlížející budou dávat pozor na dodržování určených záběrů a pomáhat volit co nejlepší úhel pohledu pro každý záběr. Film se nemusí točit postupně. Děti se mohou seznámit i s možností dodatečného poskládání záběrů v počítači.

Pro lepší orientaci dětí jsme točili vše v pořadí, jak je uvedeno ve scénáři. Přeskakování zpomalovalo práci a znemožňovalo si představit konečný výsledek.

Teprve při samotném natáčení jsme zjistili neukotvené informace o druzích záběrů. Děti se mohly kdykoliv vrátit k obrázkům, které znázorňovaly záběry. Druhá skupina čerpala zkušenosti od skupiny první a jejich natáčení probíhalo mnohem rychleji a sebevědoměji. V druhé skupině byl dokonce žák z druhé třídy, který vše zvládl bez potíží.

NAHRÁNÍ ZÁBĚRŮ DO POČÍTAČE

Zde je možno opět použít jednoduchých programů pro editaci videa jako je Windows Movie Maker nebo iMovie. Záběry se jednoduše nahrají do počítače a přesunou na storyboard v programu.

EDITACE ZÁBĚRŮ

Nyní je potřeba editovat délku záběrů a vybrat jen ty snímky, které se povedly. Musíme je seřadit přesně podle chtěného pořadí.

TITULKY

Samozřejmě se zde nabízí možnost přidání titulků. Už jsme je přidávali k filmu animovanému. Je to jedna z automatických akcí, které jsou v programech jednoduché a velice intuitivní.

V našem případě jsme se je rozhodli kvůli časovému tlaku vynechat. Tuto aktivitu jsme považovali za cvičnou, a proto jsme si titulky nechali na příště.

EXPORT FILMU

Poslední fází je export filmu. V programu si můžeme nastavit jeho kvalitu a pouhým zmáčknutím tlačítka export se film začne převádět do podoby jakou jsme zvolili a upravili. Protože proces trvá několik minut (podle délky filmu), můžeme tento čas využít k reflexi práce nebo k úklidu třídy do původního pořádku.

PREZENTACE FILMU

Shlédnutí konečné verze filmu - „3_hodina_druhy_zaberu_01“ a „3_hodina_druhy_zaberu_02“ ukázky jsou přiloženy na CD.

ZÁVĚREČNÁ REFLEXE

Zopakování si významných bodů ve vyučování. Pojmenování zádrhelů vzniklých při natáčení a snaha o nalezení teoretického řešení pro příště.

REFLEXE HODINY:

Ve třetí hodině jsme se trochu vrátili k debatě o pravdivosti filmu. Hraný film děti vysvětlovaly v porovnání s animací jako film opravdový. Dalo jim námahu představit si, že herci ve filmu nepředstavují sami sebe. Při práci se scénářem se vše zdálo jasnější. V situaci, kdy si děti představily samy sebe jako herce si uvědomily, že i oni se mohou stát farmářem a ve skutečnosti být žáky základní školy. Že všechno, co herci říkají pro ně někdo předem napsal, že celý příběh je předem vymyšlený a sepsaný.

Práce s druhy záběrů se zdála jednoduchá a jasná. Až při natáčení jsme zjistili nedostatky. Děti se několikrát vracely k vysvětlujícím obrázkům a na konci hodiny už nikomu nedělalo problém druhy rozeznat a natočit.

Konečný film je útržkovitý a nezdá se být plynulý. Ani v jedné ukázce nefunguje kouzlo střihu stoprocentně. Z tohoto úkazu vyplývá, že děti potřebují pracovat s kamerou častěji a tento trik si více osvojit. Pravděpodobně jsem na začátek zvolila komplikovaný úkol. Děti se v jeden moment musely stát herci, kameramany i režiséry. Pozitivní na této úloze bylo to, že si děti vyzkoušely všechny tyto role. Negativní byl nedostatek času a tím pádem nedostatečná doba, ve které si mohly role dostatečně osahat a osvojit. Tento způsob kamerování byl také náročný na

představivost. Žáci měli problém si uvědomit, že i ten, kdo v danou chvíli záběr natáčí, stále hraje ve filmu svou roli. Příště bych tento problém řešila až po zkušenosti s natáčením a využíváním druhů záběrů.



Obr. 19. Ukázka práce v hodině

4. HODINA

TÉMA:

Hraný film

CÍL:

Žák se seznámení s dalšími filmovými žánry, osvojí si hlavní znaky filmových žánrů, asociuje žánr nejen s obrazem, ale i se zvukem, uvědomí si, že vnímáme více smysly, pracuje týmově, využívá argumentace, prohloubí si dovednosti organizace práce.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Hraný film, filmový štáb a jeho členové, scénář, filmové záběry

HUDEBNÍ UKÁZKY:

Ennio Morricone - Man with a Harmonica - Once Upon a Time in the West

Sněhurka a sedm trpaslíků - Theme song

Psycho - Theme song

POMŮCKY:

Kamera či fotoaparát s možností záznamu filmu, počítač, kabel k propojení fotoaparátu nebo kamery s počítačem, editační program pro práci s videem.

PODROBNÝ ROZPIS HODINY:

Brainstorming, připomenutí si první hodiny, kdy jsme si povídali o filmových žánrech.

Rozpomenutí se a vyjmenování jednotlivých žánrů a klíčových znaků k jejich rozpoznání.

Cvičení na hlavní znaky filmových žánrů. - Pracovní list.

Horor <ul style="list-style-type: none">- strašidelný- vražda- nerealistický- strach- temný	Komedie	Muzikál
Western	Detektivka	Akční
Romantický	Válečný	Dokumentární

Obr. 20. Pracovní list. Cvičení na hlavní znaky filmových žánrů.

HÁDÁNÍ ŽÁNŘŮ PODLE HUDEBNÍCH UKÁZEK

Ennio Morricone - Man with a Harmonica - Once Upon a Time in the West
Sněhurka a sedm trpaslíků - Theme song
Psycho - Theme song

Diskuse o tom, jak probíhá natáčení filmu. Kdo je přítomen, jakou má roli a co jeho role obnáší.

Vyjmenovali jsme herce, režiséra, scénáristu, kameramana, osvětlovače, kostyméra a poku-

síli se sestavit hierarchii při jejich spolupráci.

Připomenutí pojmu scénář z minulé hodiny.

Uvedení následující činnosti - natáčení hraného filmu

ROZDĚLENÍ DO SKUPIN.

Podle počtu žáků můžeme vytvořit několik skupinek nebo pracovat všichni dohromady.

URČENÍ ROLÍ

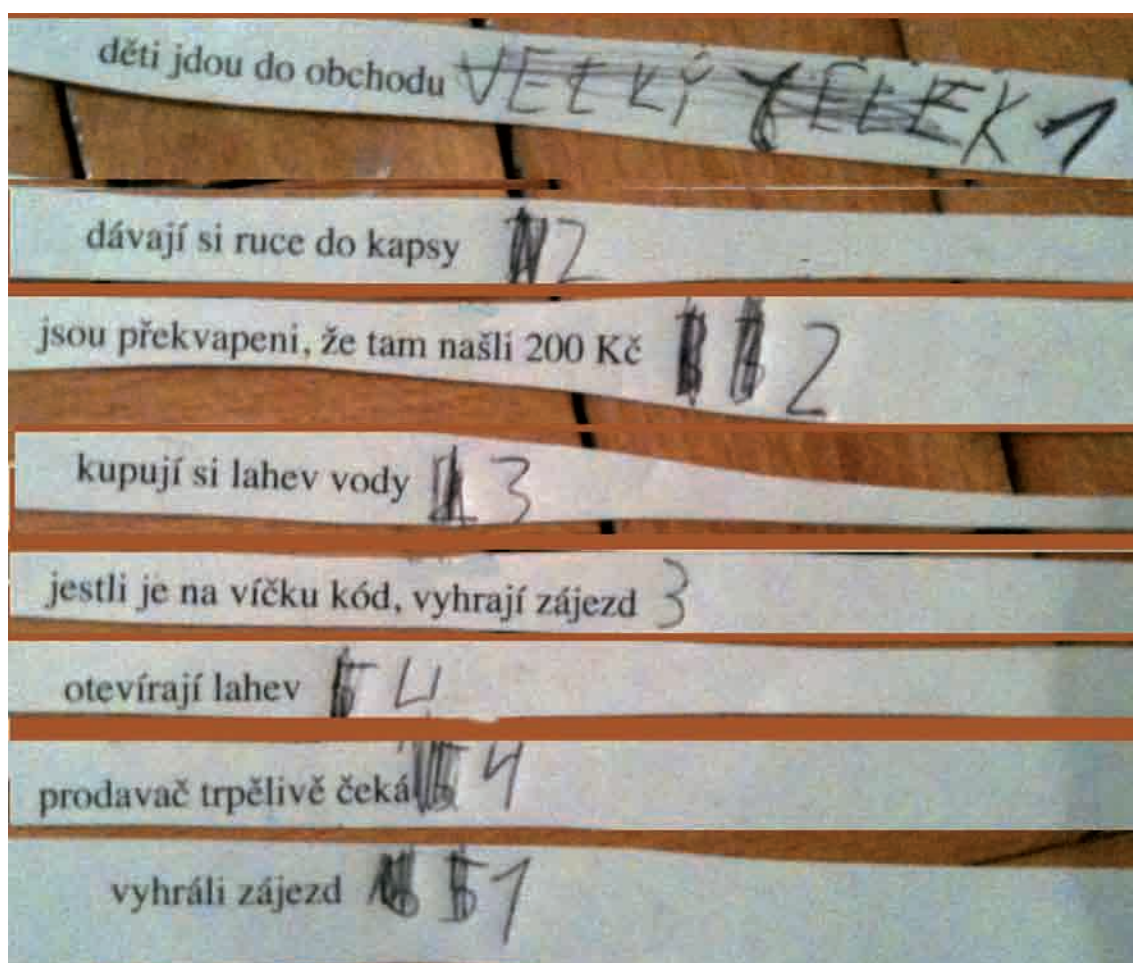
Při natáčení je důležité, aby každé dítě vědělo, jaká je jeho role. Nabízí se nám nejzákladnější role kameramana, herce, klapky, režiséra. Žáci by měli být schopni si sami zvolit role tak, aby byly všechny obsazeny.

VYMYŠLENÍ VLASTNÍHO FILMU

Na vymýšlení příběhu by se měla podílet opět celá skupina. Pro urychlení procesu jsem nabídla žákům k vylosování jednu konfliktní situaci. Pro případ, že si žáci nevedí rady s vymýšlením příběhu v krátkém časovém úseku jsem měla připraven příběh, který byl rozdělen na několik přeházených scén. Žáci se pouze rozhodli, jak bude příběh následovat a jaký druh záběru použijí pro co nejlepší vystižení příběhu a situace. Opět jsem jim ponechala prostor pro rozvinutí filmu podle vlastní fantazie a možnost přidání dalších charakterů či scén pro větší individualitu výsledku.

Aktivita:

Představ si jednotlivé situace a rozhodni, jak by mohly následovat a jaký záběr by byl nejvhodnější:



Obr. 21. Seřazené scény se zvolenými záběry:

Skupina si zvolila variantu několika scén. Nevěřila jsem, jakou práci dětem dá dohodnout se na použití správného záběru. V tento moment jsem si uvědomila, jak děti dokonale argumentovaly a obhajovaly svoje názory. V průběhu dohad vznikaly velmi zajímavé momenty. Nakonec vyhrál nejsilnější a nejlogičtější úmysl. Výsledkem byl kompromis.

NATÁČENÍ FILMU

Režisér vede celou skupinu k natočení předem domluveného scénáře.

V průběhu nastal několikrát problém nekázně. Děti nebyly schopny postupovat podle rozhodnutí režiséra i přesto, že všichni s jeho zvolením souhlasili. Několikrát jsem musela

do situace zasáhnout a upozornit na stanovené role a jejich pravidla. Možná jsem měla vytvořit karty, na kterých by byla pravidla jasně viditelná a to by nám usnadnilo práci při natáčení.

NAHRÁNÍ FILMU DO PC A JEHO KONTROLA

Pod vedením režiséra a kameramana nahrajeme jednotlivé záběry do počítače. Provedeme kontrolu natočených snímků. Případné dotočení potřebných záběrů.

Kvůli časovému tlaku jsme neměli čas dotočit snímky, které byly lehce rozostřeny. Rozhodli jsme se film ponechat tak, jak je. Konečnou editaci jsem provedla po společném vybrání dobrých záběrů sama.

Ukázka je přiložena na CD - „4hodina_hrany_film.mov“

ZÁVĚREČNÁ REFLEXE

Závěrečné shrnutí hodiny a toho, co jsme se dozvěděli a vyzkoušeli si.

Největší problémy měly děti s rozhodnutím, jaký záběr se kdy použije. Někdo nedokázal správně vyjádřit svůj záměr, a proto byla jeho myšlenka neuskutečněna. Shodli jsme se, že práce probíhala v týmu.

ZADÁNÍ DOMÁCÍHO ÚKOLU

Natočení vlastního dokumentárního filmu na libovolné téma.

Připomenutí si dokumentárního filmu o zvířatech BBC, jeho specifika a hlavní znaky.

Nahrání filmu na flash, nebo jeho ponechání na kameře či fotoaparátu.

REFLEXE HODINY

Na otázku, jak vnímáme film se nejčastěji ozvalo očima. Na otázku jak můžeme rozeznat filmový žánr zněla odpověď stejně. Po aktivitě, kdy jsme poslouchali filmovou hudbu se náš názor změnil. Děti byly schopny rozpoznat žánr

i sluchem. Bylo pro mě překvapující, že nerozpoznaly western. Tak známá píseň z divokého západu jako „Man with a Harmonica - Once Upon a Time in the West“ je již zastaralou historií.

Při natáčení filmu se žáci vypořádávali se situací, ve které se celá skupina musela dohodnout na jednom plánu. V tu chvíli se dobrý plán zdál být tím nejdůležitějším v jejich životech. Na počátku nikdo nechtěl ustoupit ze své představy. Samozřejmě jak to tak bývá, vyhrály nejsilnější názory nejprůbojnějších žáků. Na druhou stranu byly právě tyto žáci schopni vystoupit před všechny ostatní a svůj nápad si obhájit. Všichni museli reagovat jeden na druhého, naslouchat si a logicky odůvodňovat. Učili se schopnost argumentace a rozvíjeli mimo jiné komunikativní kompetence.

Na ukázce výsledného filmu „4hodina_hrany_film.mov“, která je přiložena na CD, je patrný velký pokrok od minulé hodiny. Stříh zde funguje úplně jinak. Už máme pocit, že sledujeme nějaký děj. Po stránce natáčení filmu byl úkol jednodušší. Každý měl svou jasnou roli a té se naplno věnoval. Herci zůstali před kamerou a hráli, kameraman jen točil a klapka dohlížela na pořadí záběrů. Vidíme zde, že se dětem rozležely vědomosti o filmových záběrech v hlavě a při soustředěné práci byly schopny natočit poměrně plynulý film, který je zajímavý stříhem.

5. HODINA

TÉMA:

Filmové triky a efekty

CÍL:

Žák se seznámí s pojmem filmový trik a efekt, uvědomí si a umí rozpoznat triky ve filmech a možnost jejich ovlivnění společností, zapojí vlastní nápady a zkušenosti v průběhu hodiny, pracuje v týmu

KLÍČOVÁ SLOVA:

Střih, efekt, trik, iluze, fantazie

FILMOVÉ UKÁZKY:

Charileho Chaplina ve lví kleci - <http://www.youtube.com/watch?v=79i84xYelZI>

Movie Camera Magic - <http://www.youtube.com/watch?v=LeUB4EiOL4w>

POMŮCKY

Kamera či fotoaparát s možností točení filmu, počítač, editační program pro práci s videem, kabel k propojení fotoaparátu nebo kamery s počítačem, deska či zástěna, krabice nebo prázdná skříň.

PODROBNÝ POPIS HODINY:

Diskusní kruh, zopakování minulé hodiny a shlédnutí natočeného hraného filmu.

Reflexe filmu. Zhodnocení toho co se povedlo, toho co se nepodařilo a proč.

Děti se velice těšily na výstup jejich práce a byly spokojeny s jejím výsledkem. Měly radost, že se po všech dohadách dobraly konce a že ze snímků bylo možné sestavit film. Největší nespokojenost byla vyjádřena nad nezaostřenými snímky.

Připomenutí domácího úkolu a jeho společné shlédnutí.

Domácí úkol přinesly pouze 3 děti. Každý dokument byl natočen úplně jinak, což vzbudilo velký zájem u ostatních a přineslo ocenění tvůrcům.

V dokumentu pod názvem „Vajco“ (přiloženo na CD) se autor natáčel sám. Poskytl nám přehled o vejci a jeho využití ve společnosti. Zaměřil se na podrobnosti a informace.

Další dokument pojmenovaný „Dovolená“ (přiložen na CD) nám ukazoval cizokrajná místa, která byla okomentovaná autorem.

V posledním snímku „Káva“ (přiloženo na CD) jsme shlédli výrobu domácího espressa za využití herce tatínka.

Všechny tři snímky nám přinášely nové informace a pohledy na zvolené téma. Byl to tedy dokumentární film.

Shlédnutí motivační ukázky Charileho Chaplina ve lví kleci.

<http://www.youtube.com/watch?v=79i84xYelZI>

Společně jsme probrali možnosti natočení filmu a uvědomili si, že díky dobrému střihu je možné utvořit kvalitní iluzi.

V další ukázce *Movie Camera Magic* jsme si předvedli triky starých filmů a snažili se odhalit způsob jejich natočení.

V tomto momentě jsem viděla, že byli žáci schopni využít jejich nové znalosti z předchozích hodin a uvažovat filmařsky. Už nebrali film jako samozřejmý sled obrázků, ale byli schopni se nad ním zamyslet a v jednoduché formě ho analyzovat.

Nastolení problému jakým způsobem by se dalo natočit něco podobného jako jsme viděli v ukázce. Jdoucí postava se v polovině záběru přemění na někoho jiného.

Postupně jsme přišli na dvě řešení, která jsme se pokusili i nafilmovat. Nechala jsem žáky řídit celý průběh natáčení. Z počátku měli problém navzájem pochopit svoje myšlenky, ale

po několikerém vysvětlení jsme se dobrali do konce a velmi jsem si natáčení užili.

Ukázky výsledných filmů jsou přiloženy na CD pod jmény „5_hodina_triky_01“ a „5_hodina_triky_02“.

Dalším úkolem bylo nafilmovat oblíbený šplh nahoru po příkré zdi.

Tento problém byl pochopen od začátku a jeho natáčení nám zabralo nejkratší dobu. Film je přiložen na CD „5_hodina_triky_03“.

V závěru hodiny jsem se rozhodla dát skupině úkol. „Přijďte na to, jaký další filmový trik bychom mohli hned teď nafilmovat.“ Navedla jsem je, aby se rozhlédli po třídě a nechali se inspirovat možnými rekvizitami.

Nebylo to jednoduché a několikrát zazněl neproveditelný úkol. Nakonec jsem upozornila na skoro prázdnou zašupovací skříň, která by se třeba dala nějakým způsobem využít. Za pár okamžiků zazněla asociace s vylézáním z nekonečné krabice, ale bez nápadu jak to provést. Tím se však nechal inspirovat další žák, který nezapomněl na moc filmového střihu. Následně už bylo skoro všem jasné, jak budeme tento filmový trik točit.

Ukázka je přiložena na CD „5_hodina_triky_04“.

ZÁVĚREČNÁ REFLEXE

Slovně jsme si zopakovali to, co jsme dnes natočili. Ptala jsem se dětí, co bylo pro ně největším objevem a zadala jim pozorovat filmy v průběhu týdne tak, aby nám následně mohli sdělit, kde byl použitý jaký filmový trik.

Tato hodina byla založena vyloženě na aktivitě dětí a jejich schopnosti přinést nové, zrealizovatelné nápady na zadané téma nebo se k jejich úspěšné realizaci společně dostat. Děti pracovaly tvrdě a zaujatě. Bavilo je vymýšlet různé možnosti a rozvíjet jejich fantazii a tvořivost.

Na mě zbylo připravit nepřeberné množství záběrů do podoby, abychom s nimi mohli v příští, závěrečné hodině pracovat dál. Vybrala jsem použitelné snímky,

kteře jsem poskládala na storyboard do programu iWeb do požadovaného sledu. Připravila jsem hudební stopy, které bychom eventuelně mohli použít v konečné fázi editace filmů. Dokončení a rozhodnutí o výsledné podobě jsem však ponechala až na práci společnou.

REFLEXE HODINY

V minulé hodině jsem zadala domácí úkol. Děti měly natočit dokumentární film. Byla jsem zvědavá, kolik z nich se s filmem vrátí. Někteří film nenatočili z technických důvodů, s některými nechtěli spolupracovat rodiče a nikoho jiného neměli a někteří s úkolem hrdě přišli. Po shlédnutí jejich filmů a vyslechnutí si jejich vlastní obhajoby jsem nemohla uvěřit, jak velké zapálení do filmu mají. Byla jsem mile překvapena, že jsem za tak krátkou dobu vzbudila v dětech takovou vášeň. Každý film byl jiný a všechny splňovaly podmínku dokumentárního filmu.

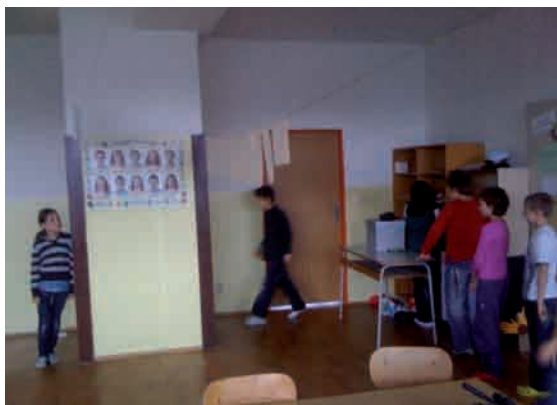
Díky tomu, že jsme věnovali náš čas povídání si o filmech a ukazovali jsme si na různé techniky jeho natáčení, se v dětech začal probouzet nový instinkt odhalování. Bavilo je v ukázkách odhalovat pravdu a pátrat po způsobu natáčení. Je pravda, že při prvním shlédnutí se nechaly ukázkou pobavit, ale při druhém už ji analyzovaly.

Při otázce jak byste natočili jdoucí postavu, která se v polovině záběru přemění na někoho jiného, vymysleli žáci dvě varianty. Jednali kreativně a do procesu zapojili rekvizity, které jsme měli ve třídě. Rodily se jim v hlavách různé myšlenky. Někdy měli problém s vyjádřením nápadu tak, abychom ho pochopili, ale nakonec se zrodila dvě řešení, která se nám podařilo nafilmovat.

Podobný proces probíhal i při natáčení dalších úkolů. Šplh po příkré zdi byl tím nejjednodušším. Je to známý jednoduchý trik.

Závěrečný úkol byl jen na dětech. Po zadání jsem si nebyla jistá, jestli se

dobereme konce. Úkol byl dost abstraktní. Musela jsem dětem napovědět jakou rekvizitu bychom mohli využít. Díky přemýšlení nahlas jsme na první myšlenku napojili další a společnými silami vymysleli perfektní stříhový trik.



Obr.22. Ukázka práce v hodině.

6. ZÁVĚREČNÁ HODINA

TÉMA:

Editace filmu

CÍL:

Žák je schopný dokončit a editovat film a filmové triky, seznámí se s dalšími možnostmi editace, seznámí se s možností práce s časem ve filmu, a prakticky to realizuje, zreflektuje předešlé hodiny, uvědomí si, co se naučil a jak to můžeme využít dál.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Střih, efekt, trik, zvuk, čas, rychlost

POMŮCKY:

Natočené záběry z minulé hodiny, počítač, editační program pro práci s videem, kabel k propojení fotoaparátu nebo kamery s počítačem

PODROBNÝ POPIS HODINY:

Krátké zopakování minulé hodiny v kruhu, připomenutí si, kde jsme skončili a že nás právě teď čeká závěrečná, společná editace filmových triků a následná přehlídka všeho, co jsme natočili.

EDITACE VIDEOA ŠPLHU NAHORU PO PŘÍKRÉ ZDI.

Ukázka „5_hodina_triky_03“ přiložena na CD.

Shlédnutí na rychle poskládaných snímků na stoaryboardu. Diskuse o tom, jak se dá scéna více zdramatizovat pro pocit obtížnosti, napínavosti.

Zvolili jsme dramatickou hudbu a přidali jeden z jednochuše aplikovatelných efektů, které nám přímo nabízel program. Editaci jsem prováděla já a žáci mě sledovali.

Export filmu do výsledného formátu.

Shlednutí filmu a okomentování, zda jsme dosáhli požadovaných výsledků.

EDITACE VIDEO JDOUCÍCH POSTAV, MĚNÍCÍCH SE UPROSTŘED ZÁBĚRU.

Ukázka „5_hodina_triky_01“ přiložena na CD.

Promítnutí pracovní verze videa. Nastolený problém byl přidat k videu hudbu. Tentokráté né pod mým vedením.

Tento úkol byl komplikovaný ve smyslu orgnizace a ovládání počítače. Proto jsem zvolila strategii teoretické domluvy a zvolení vůdce skupiny, který bude počítač ovládat. Ne všechny děti se cítily zdatné v používání počítače a ne všechny o to měly zájem.

Export filmu do požadovaného formátu.

Shlednutí filmu.

EDITACE VIDEO JDOUCÍCH POSTAV, MĚNÍCÍCH SE UPROSTŘED ZÁBĚRU.

Ukázka „5_hodina_triky_02“ přiložena na CD.

Editace záběrů, přidání doprovodné hudby.

Původně jsem chtěla, aby žáci editovali sami i tento projekt. V hodině jsem se však rozhodla tento postup změnit.

Export filmu do požadovaného formátu.

Shlédnutí filmu a okomentování, zda jsme dospěli k docílili efektu jako na staré ukázce z minulé hodiny.

EDITACE VIDEO VYLÉZÁNÍ ZE SKŘÍNĚ

Ukázka „5_hodina_triky_04“ je přiložena na CD.

Skupinová editace videa pod vedením nově zvoleného vedoucího skupiny. Hry s dobou trvání snímků.

Přidání hudby na pozadí videa.

Export filmu do požadovaného formátu.

Shlédnutí všech filmů a okomentování společné práce, vzniklých problémů či nedostatků a jak je možné se jim vyvarovat.

PROMÍTÁNÍ VÝSLEDNÝCH FILMŮ OD ZAČÁTKU NAŠICH SETKÁNÍ DO KONCE

Diskuze o nejzajímavějších momentech v hodinách, o tom, co jsme se naučili nového a v čem bychom chtěli pokračovat, co bychom se chtěli dozvědět dál.

REFLEXE HODINY

První dokončující zpracování filmu jsem provedla já. Editace nebyla nijak složitá a chtěla jsem, aby si žáci připoměli práci s editačním programem a viděli, jak je to jednoduché a rychlé. Při rozhovoru nad výsledkem jsem se opět setkala s nadšením a viděla jsem, jak jsou žáci motivováni do další práce. Rychle chtěli dodělat i další filmy.

Při editaci dalšího filmu jsme společně zvolili vůdce skupiny. Usnadnilo nám to práci při obsluze počítače. Zvolený žák měl již s editací zkušenost, a proto vše

proběhlo hladce. Ostatní děti radily a těšily se na výsledek. Přidali jsme hudbu a protože se nám zdál film příliš dlouhý, zvýšili jsme mu za mé pomoci rychlost a video exportovali. Díky zvýšení rychlosti jsme mohli zachovat všechny natočené záběry.

Další editace měla podle mého původního plánu probíhat samostatně. Při shlédnutí množství natočených záběrů jsem se rozhodla dětem pomáhat. Urychlila jsem tak práci v hodině a zamezila jsem nudnému opakování práce. Poté, co děti přišly na to, jak sestříhat prvních pár snímků, jsem editaci rychle dokončila sama. V tomto videu jsme neupravili rychlost. Video je dlouhé a náročné na udržení pozornosti. Tímto faktem jsme se nechali inspirovat pro úpravu posledního videa.

Mým cílem bylo pohrát si s časem. Vyzkoušeli jsme si jeho zrychlování i zpomalování a okomentovali jsme, jaký to má na nás vliv jako na diváka.

Při závěrečném promítání všech filmů za sebou jsme si povídali o tom, jak by šlo videa upravit jinak, kde bychom mohli co zlepšit a jak bychom to provedli v praxi.

Závěrečná diskuze a reflexe všech proběhlých hodin se hodně vracela k aktuální hodině. Nejzajímavější pojmy dětí byly druhy filmových střihů a největší objev práce s nimi.



Obr. 23. Ukázka práce v hodině.

ZÁVĚR

ZÁVĚR

V praktické části jsem se soustředila jak na teoretickou, tak na praktickou práci s filmovým obrazem na prvním stupni základní školy. Snažila jsem se postihnout tento problém v co nejširším možném záběru. Zaměřila jsem se na vnímání filmu jako aktivní divák, tvorbu filmu v praxi a aspekty, které tyto činnosti obnáší. Odhalovala jsem, jaké jsou zaběhlé dětské návyky při sledování filmů a snažila jsem se žákům zprostředkovat nové informace o dalších možnostech vnímání filmu pomocí diskusí i praktických aktivit. Jedním z mých cílů bylo propojení teorie a praxe. Nechtěla jsem oddělovat sledování filmu od jeho produkce. V praktickém světě jsou tyto aktivity propojeny a my bychom o této skutečnosti měli mít alespoň nějakou představu. Děti však na film obvykle jen nezúčastněně koukají a já jsem se snažila tento fakt měnit. Pomocí aktivit, které byly přizpůsobeny této věkové kategorii se mi to dařilo. Už po pár setkáních dětí s filmovou teorií a praxí jsem pozorovala výrazné změny v jejich vnímání. Celkový projekt trval jen šest vyučovacích jednotek a i v této krátké době byl pokrok žáků neuvěřitelný. Nejen že se seznámili s mnoha novými informacemi, ale hlavně je dokázali využít a zapojit do svého života. Spatřovala jsem, jak si děti začínají všimnout nových elementů filmu, odhalují jeho podstatu a filmařsky ho analyzují. Byly schopny se zamýšlet nejen nad obsahem, ale i nad filmovou podstatou a způsobem zpracování. Postupně si osvojovaly filmovou řeč a učily se její pomocí vyjadřovat.

Na tématu audiovizuální média na prvním stupni ZŠ se musí stále pracovat. Je zde zajisté mnoho dalších otázek, kterým by bylo dobré věnovat čas. Já jsem se zaměřila na sepsání základních informací, které jsou dobré znát pro učitele FAV a uchopení výchovy v praxi. Popsala jsem situace, které se v hodinách vyskytly a pokusila jsem se je zreflektovat. Díky těmto záznamům poskytují jednoduchý

průvodce prací s filmovým obrazem v hodinách i pro ty, co tuto výchovu nikdy neučili.

V průběhu práce se ovšem vyskytla jistá omezení, na která je potřeba upozornit a být si jich vědom.

Ve filmové a audiovizuální výchově je nutné dobře plánovat a reagovat. Asi jako v každé hodině musíme vycházet z možností dětí a práci v hodině podle nich modifikovat tak, aby se efektivně dospělo k naplnění cílů. Jedno z omezení je slovník spojený s technikou. Filmová oblast má své specifické výrazy, kterým musíme věnovat čas a objasnit je. Bez nich bychom vyučovali filmovou a audiovizuální výchovu jen na půl. Několikrát jsem se ocitla v situaci, kdy děti dané slovo znají, ale nechápou jeho význam a jak by ho samy použily. Pomocí přizpůsobení mého slovníku, někdy jen použitím českého ekvivalentu nebo vysvětlením jednoho ze spolužáků, jsme se mohli v problematice posunout dál.

Problém nastává i v situaci, kdy se rozmyšlíme nad výběrem filmu. Protože na trhu není dostatek podpůrných materiálů, které poskytují předem zreflektované ukázky s popisem pro učitele, aby věděl, k čemu je filmová ukázka dobrá a na co ji využít, musíme pátrat samostatně a probírat se haldou filmové produkce. Naštěstí i tento problém má řešení alespoň pro ty, kteří ovládají anglický jazyk. V zahraničí je FAV zaběhlý a podporovaný předmět a tak je možné vyhledat pomoc na mnoha internetových stránkách.

Další výrazná komplikace, která při práci s videem na školách nastává, je technické vybavení. Pokud si děti nepřinesou vlastní kamery či fotoaparáty, pak jen na málokterých školách mohou děti pracovat samostatně. Tento problém se však dá jednoduše vyřešit skupinovou prací nebo fázováním hodiny, kdy ve stejný čas probíhá několik aktivit najednou a děti se prostřídávají. Je to sice náročnější na organizaci, ale proveditelné.

Podobný problém nastává při práci na počítači, protože na školách větši-

nou nebývá možnost využití více počítačů najednou.

Ve většině případů probýhalo vyučování hladce a pozitiva vyhrála nad problémy, se kterými jsme se museli potýkat. Celý projekt byl koncipován pro třetí třídu základní školy, ale ve výsledku byly ve skupině děti z třídy druhé, třetí i čtvrté. Spolupráce fungovala bez komplikací a při řešení problémů se učil jeden od druhého. I žák druhé třídy přinášel do kolektivu přínosné myšlenky a zpestřoval naše setkání.

Filmová a audiovizuální výchova přináší mnoho způsobů, jak rozvíjet klíčové kompetence. V průběhu projektu jsme postupně rozvíjeli více méně všechny kompetence uvedené v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní školu.

Každá z popsané vyučovací jednotky by se dala rozvinout do několika týdenního projektu. Výchova má nepřeberně mnoho možností, jak uchopit práci v hodinách. Témata jsou zajímavá, pro děti lákavá a zábavná. Navazují a reagují na jejich běžný život a pomáhají jim se v něm lépe orientovat.

SEZNAM LITERATURY

SEZNAM LITERATURY

ALTMAN, R.: *Film/Gendre*. British Film Institute, 1999. ISBN 978-0851707174.

ARBANOVÁ, L.: *Filmový obraz jako předmět výchovy a vzdělávání*. Disertační práce, PedF UK, 2010.

ARNHEIM, R.: *Film as Art*. University of California Press, 1957. ISBN 0-520-24837-6.

ASCHER, S., PINCUS, E.: *The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age*. Plume, 2007. ISBN 978-0452286788.

AUMONT, J.: *Obraz*. Praha: AMU, 2005. ISBN 80-7331-045-7.

BORDWELL, D.; THOMPSONOVÁ, K.: *Dějiny filmu. Přehled světové kinematografie*. Praha: FAMU, Nakladatelství Lidové noviny, 2007. ISBN: 978-80-7106-898-3.

KRAUS, J. a kol.: *Akademický slovník cizích slov*. ACADEMIA, Praha 2005, ISBN 80-200-1351-2

LANIER, T., NICHOLS, C.: *Filmmaking for Teens: Pulling Off Your Shorts*. Michael Wiese Productions, 2. vydání, 2010. ISBN 978-1932907681.

Making Movies Matter. London: British Film Institute, 1999. ISBN 0-85170-766-1.

MILLER, T., STAM, R.: *A Companion to film theory*. Blackwell Publishing, 2004. ISBN 0-631-20644-2.

MONACO, J.: *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6.

Moving images in the classroom. London: British film institute, 2000. ISBN 0 85170 831 5, dostupné na <http://www.bfi.org.uk/education/teaching/miic/>

O'BRIEN, A.: *Filmmaking Across the Curriculum: A Beginner's Guide.* ACMI, dostupné na http://www.acmi.net.au/learn_production_resources.htm

PASTOROVÁ, M., TOMEK, K.: *Vizualizace výsledků první etapy diskuse k filmové výchově.* VÚP, 2008. ISSN: 1802-4785

PLAŻEWSKI, J.: *Filmová řeč.* Praha: Orbis, 1967

PRAMAGGIORE, M., WALLIS, T.: *Film a Critical Introduction.* Laurence King Publishing Ltd, 2. vydání, 2008. ISBN 978-0-205-51869-2.

PRIEBE, K. A.: *The Advanced Art of Stop-Motion Animation.* Course Technology PTR, 2011. ISBN 978-1-4354-5613-6.

PTÁČEK, L.: *Pojem.* Cinepur: Časopis pro moderní cinefily č. 48 (listopad 2006). FAMU a Sdružení přátel Cinepuru, dvouměsíčník.

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 1. vydání, Infra a VÚP 2004, ISBN 80-86666-24-7.

SHANER, P., JONES, G. E.: *Digital Filmmaking for Teens.* Course Technology PTR, 1. vydání, 2004. ISBN 1-59200-603-5.

SLAVÍK, J.: *Umění zážitku, zážitek umění. Teorie a praxe artefietiky.* 1. díl. Praha: UK Ped, 2001. ISBN 80-7290-066-8.

STILJ, J., *Cinematic Storytelling: The 100 Most Powerful Film Conventions Every Filmmaker Must Know.* Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 978-1932907056.

ŠEBESTÍK, J.: *Animovaný film,* [on-line] 2004. Dostupné na: <http://www.famu.cz/>

pro-studenty/uvody-a-praktika/antologie-pro-1-rocniky-famu/

THEODOSAKIS, N.: *The Director in the Classroom: How Filmmaking Inspires Learning*. CreateSpace, 2. upravené vydání, 2009. ISBN 978-1448631629.

ELEKTRONICKÉ ZDROJE

Aeroškola, on-line dostupné na: www.kinoaero.cz/aeroskola

Aertěk, on-line dostupné na: www.aertek.cz

Australian Centre for the Moving Image, on-line dostupné na: http://www.acmi.net.au/education_resources.htm

Australian Screen, on-line dostupné na: <http://aso.gov.au/education/>

Britský filmový institut, on-line dostupné na: http://www.bfi.org.uk/learn.html?utm_source=education&utm_medium=internal&utm_campaign=home

Digital Media for All, on-line dostupné na: <http://www.fis.ie/>

Film a škola, on-line dostupné na: <http://www.filmaskola.cz>

Film Street, on-line dostupné na: <http://www.filmstreet.co.uk/pages/workshops1.php>

First Light, on-line dostupné na: <http://www.firstlightonline.co.uk/>

Jeden svět na školách, on-line dostupné na: <http://www.jedensvetnaskolach.cz>

Learning Centre - sekce Teaching Materials, on-line dostupné na: <http://www.actf.>

com.au/learning_centre/teaching_materials.htm

Malá škola animace, on-line dostupné na: <http://msanimace.blogspot.com>

Media Awareness Network, on-line dostupné na: <http://www.media-awareness.ca/english/index.cfm>

Media Literacy Clearinghouse, on-line dostupné na: http://www.frankwbaker.com/film_links.htm

Skillset, The Sector Skills Council for Creative Media, on-line dostupné na: <http://www.skillset.org/>

The Academy Of Motion Pictures Arts and Acience, on-line dostupné na: <http://www.oscars.org/education-outreach/teachersguide/index.html>

PŘÍLOHA

PŘÍLOHA 1

KDE HLEDAT POMOC

KURZY, POMŮCKY, INFORMACE, PROJEKTY ZAMĚŘENÉ NA FILMOVÉ VZDĚLÁNÍ

AEROŠKOLA

<http://aeroskola.blogspot.com/>

ANIMÁNIE

www.animanie.cz

VIDEOCULTURE

Kurzy kamery a digitální fotografie

<http://videoculture.cz/pages/vzdelavani/kurzy.html>

KURZ FILMOVÉ HISTORIE V KINĚ PONREPO, PRAHA

<http://www.nfa.cz/kurs-filmove-historie-2010-2011.html>

ZKOLA

Informační a vzdělávací portál.

Kabinet pro využití filmu ve výuce

<http://www.zkola.cz/>

<http://www.zkola.cz/zkedu/pedagogictipracovnici/kabinetprovyuzitifilmuvevyuce/default.aspx>

MULTIMEDIÁLNÍ POMŮCKA Z AUDIOVIZUÁLNÍ KULTURY PRO POTŘEBY
VYUČUJÍCÍCH A STUDENTŮ

<http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/index.html>

IMPULS

Středisko amatérské kultury. Audiovizuální kultura, komunikace a tvorba

<http://www.impulshk.cz/>

FILM A ŠKOLA

<http://www.filmaskola.cz/>

FILM, DIVADLO, MÉDIA

Formování kompetencí středoškolských pedagogů v oblasti filmu, divadla a médií

<http://www.film-divadlo-media.cz/>

MEDIÁLNÍ VÝCHOVA A MEDIÁLNÍ GRAMOTNOST

Portál FSV UK pro rozvoj mediální gramotnosti a podporu mediální výchovy.

<http://medialnivychova.fsv.cuni.cz/>

JEDEN SVĚT NA ŠKOLÁCH

Program společnosti člověk v tísní.

<http://www.jedensvetnaskolach.cz/>

PASTICHE FILMZ

<http://www.pastichefilmz.org/>

FILMDAT

Nadnárodní registr neprofesionálního filmu

www.filmdat.cz

PŘÍLOHA 2

CO, PRO KOHO, KDE

FILMOVÉ FESTIVALY, A SOUTĚŽE VHODNÉ PRO ZÁKLADNÍ ŠKOLY

ACADEMIAFILM OLOMOUC

Co

Mezinárodní festival populárně-vědeckých a dokumentárních filmů.

Pro koho

Širokou veřejnost

Kde

<http://www.afo.cz/>

AEROKRAŤAS

Co

Soutěž autorských krátkých filmů do 10 minut.

Pro koho

Pro autory bez filmového vzdělání, některé kategorie i pro profesionály.

Kde

Praha

<http://www.kinoaero.cz/>

ANIFEST

Co

Mezinárodní soutěž Mezinárodního festivalu animovaných filmů AniFest

Pro koho

Děti do 15 let.

Kde

Praha

BRNĚNSKÁ ŠESTNÁCTKA

Co

Soutěž krátkého hraného filmu pro děti a mládež.

Pro koho

Bez věkového omezení.

Kde

Brno

<http://www.b16ff.cz/index.htm>

ČESKÝ VIDEOSALON – ZLATÉ SLUNCE

Co

Celostátní soutěž neprofesionální filmové tvorby je vyvrcholením dění v oboru školních filmů v daném roce.

Pro koho

Zlaté slunce má dvě kategorie pro děti a žáky do 15 let a mládež a studenty do 19 let.

Kde

Do celostátního kola konaném v Ústí nad Orlicí je možné se nominovat prostřednictvím účasti na zemském postupovém kole, které se odehrává v Praze

a Blansku.

DĚTSKÁ FILMOVÁ ZAHRADA

Co

Soutěž pro ty, kteří film napsali, v nějakém filmu hráli, či stáli za kamerou.

Pro koho

Tři kategorie soutěže pro autory do 12 let, do 15 let a do 18 let.

Kde

DDM hlavního města Prahy

<http://www.amatfilm.cz/zahrada/index.htm>

JUNIOR FILM

Co

Celostátní soutěž amatérských filmů.

Pro koho

Zaměřuje se na tvorbu autorů od 11 do 26 let.

Kde

Dvůr Králové nad Labem

<http://www.ddmdvurkralove.cz/>

LETNÍ FILMOVÁ ŠKOLA

Co

Největší nesoutěžní filmový festival v České republice

Pro koho

Širokou veřejnost

Kde

Uherské Hradiště

<http://www.lfs.cz/>

MEZINÁRODNÍ FESTIVAL DOKUMENTÁRNÍHO FILMU JIHLAVA

Co

Mezinárodní festival dokumentárních filmů Jihlava se čtyřmi soutěžními sek-
cemi

Pro koho

Širokou veřejnost

Kde

Jihlava

<http://www.dokument-festival.cz/>

MLADÁ KAMERA

Co

Mladá kamera je celostátní soutěžní přehlídkou videoprogramů a filmů au-
torů do 30 let.

Pro koho

Do soutěže Mladá kamera se mohou přihlásit všichni filmoví amatéři, stu-
denti a absolventi filmových škol a FAMU do 30 let věku.

Kde

Uničov

www.mkzunicov.cz

SVĚŽÍMA OČIMA

Co

Soutěžní přehlídka audiovizuální tvorby dětí a mládeže z České republiky.

Pro koho

Pro děti a mládež do 21 let.

Kde

Liberec

VIDEOCULTURE FEST

Co

Prezentace jednotlivců, skupin, kteří se dokáží vyjádřit dynamickým obrazem / filmem a tím ukázat divákovi svůj zcela originální pohled na svět z domova i ze zahraničí.

Pro koho

Bez věkového omezení.

Kde

Praha

<http://videoculture.cz/>

VIDEOPOHLEDNICE Z MÉHO MĚSTA

Co

Celostátní soutěž v anglickém jazyce

Pro koho

Soutěž je určena pro žáky 4. – 9. tříd všech typů základních škol a studenty odpovídajících ročníků víceletých středních škol a nově i studenty 1. a 2. ročníků čtyřletých středních škol.

Kde

Anglický klub Základní školy, Praha 13

<http://www.dis.cz/videopohlednice/>

